L'ATARIEN

LE MAGAZINE DU CLUB ATARI ■ DECEMBRE 84 ■ N° 5 ■ BIMESTRIEL ■ ISSN 0755-6195

DOSSIER SOFTWARE : LA GRANDE PARADE DES LOGICIELS

L'ATARIEN : LA NOUVELLE FORMULE
UN MAXI MAGAZINE SUR LA MICRO

SUPER FINALE SALLE WAGRAM :
CE SERA AUSTERLITZ ET WATERLOO !!

VOYAGE AU BOUT DE LA MICRO
AVEC LES KITS FIN D'ANNEE

JEU-CONCOURS "B.D." :
15 KODAKDISC A GAGNER !

S O M M A I R E

EDITORIAL

ATARI : UNE NOUVELLE POLITIQUE, UN NOUVEAU MAGAZINE

« Je me donne 10 ans pour faire d'ATARI le Nº 1 Mondial de la Micro-Informatique personnelle, car sur ce marché on est leader ou on est rien ».
C'est en ces termes que Jack Tramiel, nouveau Chairman d'ATARI depuis juillet 1984 concluait la conférence de presse qu'il a donnée à Paris le 18 octobre dernier. Pour atteindre cet objectif, le nouveau patron d'ATARI mise tout à la fois sur une politique de prix très compétitifs et une famille de produits faisant une très large place aux Micro-Ordinateurs :
« Un prix faible est la clé du marché. Seule une production de masse permet de proposer aux consommateurs de bons produits à un faible prix.
En 85, nous allons frapper très fort ! sur un marché mondial estimé à 50 millions d'Ordinateurs personnels, ATARI peut vendre 5 millions d'unités en proposant une famille de 4 produits :
— Les jeux, 15 % de notre activité
— Les Micro-Ordinateurs 8 bits, 25 % de notre activité
— Les Micros 16-32 bits et les micros 32 bits dont je ne vois pas à l'heure actuelle de concurrent sur le marché pour le prix proposé ». Reste à savoir si en France toutes les demandes pourront être satisfaites. Sur ce point, Jack Tramiel s'est montré rassurant :
« Pour nous, l'Europe représente un marché très important et dans cet optique, nous faisons tourner à plein l'usine implantée en Irlande qui approvisionnera 50 % des ventes réalisées sur ce marché. »

L'ATARIEN NOUVELLE FORMULE : Le Magazine des Utilisateurs de Micro-Ordinateurs ATARI.

La politique d'ATARI change, son magazine aussi.
Après plus d'un an d'existence, l'ATARIEN qui s'adressait en priorité aux passionnés de jeux-vidéo a décidé de changer de cap. Devant le nombre croissant de possesseurs de Micro-Ordinateurs ATARI, il fallait concevoir un magazine qui réponde parfaitement aux attentes particulières de ces milliers de nouveaux utilisateurs.
En ce qui concerne sa maquette et son coutenu, l'ATARIEN proposera un visage et une grille rédactionnelle entièrement remodelée : sur les 48 pages du magazine qui reste bimestriel, une bonne partie formera un cahier « spécial programmation » regroupant une sélection de listings de programmes de niveaux de difficultés différents afin de convenir aux débutants et aux programmeurs confirmés.
A noter que des photos et des textes d'accompagnement viendront les illustrer et les commenter.
Magazine d'initiation et de perfectionnement à la programmation sur ATARI, l'ATARIEN se veut également un magazine mode d'emploi sur les nouveautés Hardware et Software ATARI, de sensibilisation aux multiples applications Micro-informatiques et enfin de liaison et d'échanges entre les utilisateurs.
Mais que les mordus de jeux-vidéo se rassurent, ils retrouveront dans la nouvelle formule la rubrique « VCS NEWS » qui présente systématiquement tous les nouveaux programmes de jeux !
En attendant le nouvel ATARIEN début 85, nous vous laissons au plaisir de lire le dernier specimen d'une formule en voie de disparition.
Bonne fin d'année à tous.
LA RÉDACTION.

N.B. : Pour les modalités d'abonnement à l'ATARIEN nouvelle formule, reportez-vous en page 8.

COURRIER DES ATARIENS

Il n'y a pas que l'Atarien qui change de formule. A Chartres-de-Bretagne tout près de Rennes, le Club ATARI VANGUARD 3.5, fondé par Christophe Meslin en septembre 1983 et regroupant une quarantaine de membres nous a fait part de ses projets :

QU'ENVISAGEONS-NOUS dans un avenir proche ?
La création d'un atelier MICRO-INFORMATIQUE, une réalisation directe avec ATARI, c'est un rêve qui pourra peut-être devenir réalité.
NOTRE BUT : Créer des Logiciels en constituant une véritable équipe d'informaticiens. Les uns travaillant sur le graphisme, d'autres le son, d'autres le langage.
Nous sommes donc, sur l'avenir très optimiste.
De plus, nous lançons un appel à tous les Clubs de France et d'ailleurs ; qu'ils prennent contact avec nous pour échanger des scores et programmes BASIC et ce à l'adresse suivante :
Christophe Meslin — CLUB ATARI
10, rue de Sévigné
35131 CHARTRES DE BRETAGNE

A bientôt !

Christophe

Le magazine des membres
du Club Atari
9-11, rue Georges-Enesco
94008 Créteil
Comité de direction : Jean-Paul Lafaye.
Luc Laurentin, Gilles Colomb.
Directeur de la publication : Gilles Colomb.
Rédacteur en chef : Marc Chamorel.
Journalistes : Line Guez, Luc Vidal.
Coordination : Paméla Gulick.

Secrétaire de rédaction : Myléna Ljubic.
Directeur artistique : David Fischer.
Crédit photographique : Hervé de Mestier, André Abegg.
Chef de fabrication : Corinne Choay.
Exécution : Dawant.

L'Atarien est édité par Rive Ouest-Cato Johnson France S.A. au capital de 200 000 F.
Nº de siret : 410920120071 M - 32, rue de l'Est - 92100 Boulogne pour le compte de P.E.C.F. Atari - Siège social : 18, rue de Troyon - 75017 Paris. Sarl au capital de 7 800 000 F. Siren 62 20 47 280.

Dépôt légal : Décembre 84.
Tarif de l'abonnement : 240 F (6 numéros)

Imprimé en France. Photogravure : Omegraph - 7, place Henri-IV - 94220 Charenton. Impression : SEGO - 9, chaussée Jules-César - 95000 Cergy.

Loi nº 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.

Bullons Ensemble :

AVANT D'ÊTRE CHOISIE COMME CASSETTE OFFICIELLE DU CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX-VIDÉO, ASTÉRIX RESTE BIEN SÛR L'UN DES PERSONNAGES DE BANDES DESSINÉES LES PLUS RÉPUTÉS AU MONDE.

QU'IL S'AGISSE DE NOTRE VALEUREUX PETIT ANCÊTRE, DE TINTIN L'INTRÉPIDE REPORTER OU DU LIEUTENANT BLUBERRY, LA BANDE DESSINÉE FRANCOPHONE N'A RIEN A ENVIER A SA LOINTAINE COUSINE D'AMÉRIQUE. LES SUPERMAN ET AUTRES CONAN N'ONT QU'A BIEN SE TENIR... IL NE VOUS RESTE PLUS QU'A NOUS DÉMONTRER QUE LA BANDE DESSINÉE C'EST AUSSI VOTRE RAYON...

15 appareils KodakDisc à gagner !

A. POUVEZ-VOUS NOUS DIRE DE QUELLES SÉRIES ET DE QUELS ALBUMS SONT TIRÉS CES CINQ DESSINS











B. QUESTIONS PERSONNAGES

1. DANS QUEL ALBUM TINTIN ET LE CAPITAINE HADDOCK SE RENCONTRENT-ILS POUR LA PREMIÈRE FOIS ?

2. DANS GASTON LAGAFFE, COMMENT S'APPELLE L'INFORTUNÉ PERSONNAGE QUI N'ARRIVE JAMAIS A SIGNER SES CONTRATS ?

3. LE GÉNÉRAL ALCAZAR APPARAÎT DANS QUATRE ALBUMS DE TINTIN : DANS L'OREILLE CASSÉE, TINTIN ET LES PICAROS ; QUELS SONT LES DEUX AUTRES ?

4. DANS QUEL ALBUM D'ASTÉRIX TROUVE-T-ON LE PERSONNAGE APLUSBÉGALIX ?
- **A — LE COMBAT DES CHEFS**
- **B — LE TOUR DE GAULLE**
- **C — LA SERPE D'OR**

5. DANS QUEL ALBUM DE TINTIN LE PROFESSEUR TOURNESOL APPARAÎT-IL POUR LA PREMIÈRE FOIS ?

6. SON INGÉNIOSITÉ N'A D'ÉGALE QUE SON ESPRIT DIABOLIQUE ET SA PROFONDE MALHONNÊTETÉ ; SON NOM EST OLRIC. MAIS A QUI S'OPPOSE-T-IL SYSTÉMATIQUEMENT DANS LES AVENTURES OÙ IL APPARAÎT ?

7. DANS QUEL ALBUM (SÉRIE ET ÉPISODE) TROUVE-T-ON CETTE EXCLAMATION : « PAR LES MOUSTACHES DE PLESZY-GLADZ !!! »

8. JEAN GIRAUD DESSINATEUR DES AVENTURES DU LIEUTENANT BLUBERRY EST AUSSI CONNU POUR D'AUTRES BANDES DÉSSINÉES QU'IL SIGNE D'UN PSEUDONYME ; QUEL EST-IL ?

9. RENÉ GOSSIGNY SCÉNARISTE DE LUCKY LUKE ET D'ASTÉRIX A ÉCRIT LES TEXTES D'UNE AUTRE BANDE DÉSSINÉE CÉLÈBRE ; QUELLE EST-ELLE ?

10. QUEL EST L'AUTEUR DES AVENTURES D'ADÈLE BLANC-SEC ?

11. DANS L'UNE DE CES AVENTURES, L'AGENT SPATIO-TEMPOREL VALÉRIAN EFFECTUE UNE MISSION DANS L'UN DES HAUTS LIEUX DE LA CULTURE PARISIENNE ; S'AGIT-IL DE :
- **A — CENTRE BEAUBOURG**
- **B — NOTRE-DAME**
- **C — BIBLIOTHÈQUE NATIONALE**

12. DE CES TROIS PAYS, UN SEUL D'ENTRE EUX N'A PAS ÉTÉ LE THÉÂTRE DES EXPLOITS DE CORTO MALTESE ; S'AGIT-IL :
- **A — RUSSIE**
- **B — AUSTRALIE**
- **C — BRÉSIL**

13. DANS ASTÉRIX COMMENT S'APPELLE LE PETIT VIEILLARD A LA CANNE ?

14. ASTÉRIX, LUI AUSSI, EST UN GRAND VOYAGEUR ; MAIS DANS LEQUEL DE CES TROIS PAYS N'A-T-IL JAMAIS ÉTÉ ?
- **A — SUISSE**
- **B — GRANDE-BRETAGNE**
- **C — ITALIE**

QUESTION SUBSIDIAIRE : OUVREZ L'ŒIL ET LE BON !!! IL EXISTE DEUX FAÇONS DE DIFFÉRENCIER LES JUMEAUX DUPOND ; LA PREMIÈRE EST ORTHOGRAPHIQUE (DUPOND ET DUPONT) ; QUELLE EST LA DEUXIÈME ?

Inscrivez vos réponses en page 8.

BIENVENUE AU NOUVEAU-NÉ : LE 2600 JUNIOR

Le nouvel Ordinateur de Jeux ATARI 2600 Junior vient d'arriver en France. Son aîné, le 2600, est apparu pour la 1re fois aux États-Unis en 1976. Un règne qui se sera soldé, tenez-vous bien, par 18 millions d'exemplaires vendus dans le monde entier !

Grâce à son nouveau design plus esthétique, plus compact, à son boîtier plus lisse, et à ses manettes de jeu plus maniables et plus fiables, il ne fait aucun doute que le 2600 Junior saura séduire une nouvelle génération de joueurs, d'autant plus qu'il sera livré avec une Super Commande Atari à levier.

Outre les améliorations qui portent sur une réduction de la taille de l'appareil, son carénage et la qualité de la Super Commande à levier, le 2600 Junior conserve les mêmes qualités que son illustre prédécesseur.



8 GRANDS CLASSIQUES
DANS UN SUPERBE COFFRET-CADEAU
POUR 399 F SEULEMENT* (FRANCO DE PORT)

PROFITEZ DES FÊTES DE NOËL POUR COMPLÉTER VOTRE COLLECTION DE PROGRAMMES DE JEUX POUR LE VCS 2600 ATARI : 8 PROGRAMMES DE JEUX DANS UN SUPERBE COFFRET DE RANGEMENT AU PRIX INCROYABLE DE 399 F. ET VOICI LES PROGRAMMES :



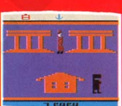
BACKGAMMON
Découvrez les règles et les astuces du Backgammon, très apprécié des amateurs de jeux d'adresse et de hasard.



HUMAN CANONBALL
Exercez votre habilité et catapultez l'homme-canon dans le château d'eau... à vous de déterminer l'angle du canon, la vitesse et la distance.



SWORDQUEST FIREWORLD
La piste vous mène à Fireworld, le labyrinthe de feu. Vous devez découvrir divers trésors cachés dans des salles bien mystérieuses.



E.T.
Aidez E.T. à ramasser les bonbons et les morceaux du téléphone inter-galactique qui lui permettront d'appeler ses parents, mais ne vous faites pas repérer par l'agent du F.B.I.



TIC TAC TOE
Jeu tri-dimensionnel : vous devez contrer la stratégie de votre adversaire en alignant vos X ou O avant lui.



CIRCUS ATARI
Aidez vos amis les clowns à ne pas tomber de leurs balançoires et à crever les ballons, dans une atmosphère de cirque et de fête.



OTHELLO
Il vous faudra une stratégie solide et une réelle adresse pour occuper le maximum de cases et bloquer votre adversaire.
Jouer contre un ami ou contre l'ordinateur.
Plusieurs niveaux de difficultés.



SKY DIVER
Réfrénez votre peur, sautez, ouvrez le plus tard possible votre parachute, touchez l'aire d'atterrissage et marquez le plus grand nombre de points.



*DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE

Bulletin à compléter et à retourner à : ATARI, 9-11, rue Georges Enesco 94008 Créteil.

NOM ______________________

PRÉNOM ______________________

N° __________ RUE ______________________

CODE __________ VILLE ______________________

TÉLÉPHONE ______________________

SIGNATURE ______________________
(Signature des parents obligatoire pour les mineurs de moins de 18 ans).

Je vous joins mon règlement de 399 F pour recevoir le coffret-cadeau ATARI de 8 cassettes.
Mode de règlement libellé à l'ordre d'ATARI par :
☐ Chèque bancaire
☐ Chèque postal 3 volets.

LA 1ERE CHAINE D'UNE NOUVELLE SERIE



Alors que je longeais les couloirs étoilés par la moquette de CANAL PLUS, la passion m'envahissait.
Je venais de mettre les pieds dans cette nouvelle télévision et je ne pouvais m'empêcher de penser à toutes les expériences de télés libres qui ont vu, malgré elles, « la nuit bien avant le jour ».
Après un jus d'abricot bien frappé pour me mettre en forme et un doux souvenir en direction d'Antenne 1, de Canal 35, de Canal 5, je me consacrais à la destinée de CANAL PLUS, la nouvelle télévision française qui a su creuser son trou dans ce prodigieux retard audiovisuel français.

Pierre Lescure, le directeur des programmes de CANAL PLUS positionna la nouvelle chaîne d'entrée :
« Ce que j'ai envie de vous dire, c'est que CANAL PLUS n'est pas la 4e chaîne, mais la 1re chaîne d'une nouvelle série... Les chaînes actuelles sont les filles à tout le monde. Elle déçoivent, elles ont un cahier des charges trop lourd.
Quand je dis 1re chaîne d'une nouvelle série c'est parce que je pense que c'est une ambition supérieure...
Pour CANAL PLUS, le télespectateur est avant tout un client. CANAL PLUS est une entreprise commerciale, un magasin spécialisé avec un catalogue limité à travers lequel on prend un pari performant. »

Quelle cible voulez-vous toucher ?
« Il n'y a pas de cible sociale. CANAL PLUS c'est pour les fous d'image, pour ceux qui vont au cinéma, au théâtre, qui regardent la télé quand ça leur plaît...
CANAL PLUS aura un aspect pratique.
Sur les autres chaînes, on ne diffuse qu'une seule fois les programmes, alors que les gens n'ont pas le temps de regarder un film parce qu'ils sortent ou qu'ils ont une autre activité. Sur CANAL PLUS, les films sont diffusés 6 fois, mais jamais le même jour et jamais à la même heure.
Nous avons repris la technique de programmation de HBO, le câble américain par abonnement qui marche le mieux actuellement.
Les français regardent la télé en moyenne 2 h par jour. Ce n'est pas parce qu'il y a une nouvelle télé qu'ils vont la regarder plus de temps. Le capital reste le même. Simplement la révolution c'est de dire, il est 2 h du matin CANAL PLUS c'est comme l'électricité ou l'eau, ça fonctionne... »

LA PROGRAMMATION CANAL PLUS

Cinéma

Après la querelle avec le B.L.I.C. (Bureau de Liaison de l'Industrie Cinématographique), « les échanges ont été vifs », mais un protocole d'accord a été signé et respecte les intérêts de chacun.
On passera 320 films inédits par an, 1 film inédit par jour. Mais le mercredi, le vendredi, le samedi, nous ne le feront pas avant 22 h 30-23 h. Le dimanche pas avant 20 h 30.
Ces films seront diffusés 11 mois après leur sortie en salle. »

Sport

CANAL PLUS diffusera des événements non couverts par les autres chaînes.
« On va passer du football australien, du triathlon, il faut montrer des choses déroutantes ou originales. »

Information

« Qui dit télévision ne dit pas forcément information. Nous ne sommes pas obligés de faire de l'info, nous allons rendre le service de l'information.

Et puis le samedi à 22 h, Olivier de Kersauzon fera un « talk-show », émission où le présentateur est très présent avec des invités, des échanges et des débats.

Il y aura 3 rendez-vous pour les enfants : le mercredi de 9 h à 11 h ; de 15 h à 17 h ; le dimanche de 9 h à 11 h.

Sur Canal Plus, la publicité apparaîtra uniquement sous forme de sponsoring : jingle, logo ou raison sociale, avant les films ou les émissions.

Pour Isabelle Garamont, au service de la publicité, « marier un annonceur à une émission, c'est très intéressant, c'est un nouveau support.

Cela permettra une mémorisation plus grande de la marque car la rediffusion balayera l'audience totale d'un programme.

Les objectifs de Canal Plus sont des objectifs raisonnables : 200 000 abonnés les premiers mois. 700 000 abonnés au 1[er] novembre 1985.»

Vous attendez peut-être que je prenne position sur cette nouvelle chaîne, et bien je n'en ai pas envie.

Les quelques images que j'ai aperçu lors de mon passage rue Olivier de Serres m'ont allêchées. Ce que l'on attend de cette petite dernière c'est un perpétuel renouvellement, la création d'événements, peut-être des moments inoubliables et sans doute une chaîne de réel divertissement où l'humour l'ironie et les images se conjuguent intelligemment.

L'équipe de 243 personnes de cette entreprise dirigée par Pierre Lescure et Philippe Ramond devraient quand même promettre...

Bonne chance à Canal Plus.

N.B. : la liste des dépositaires de décodeurs Canal Plus n'est pas encore établie.

Renseignements :
Canal Plus
78, rue Olivier-de-Serres
75015 PARIS
533.74.74



Le décodeur est un appareil qui se branche sur la prise PERITEL de votre téléviseur.

FICHE TECHNIQUE Pour s'abonner à Canal Plus

Il faut choisir la durée d'abonnement suivante :
— 6 mois à l'essai coûte 840 F
— 12 mois à l'essai coûte 1 680 F.

Il faut verser le montant des frais d'accès au décodeur soit 420 F.

Si vous vous abonnez pour 6 mois, ces frais vous seront remboursés à 50 %, soit 210 F, lorsque vous rendrez le décodeur.

Si vous vous abonnez pour 1 an, ils vous seront remboursés en totalité lorsque vous le rendrez.

Le Décodeur

C'est un appareil (cf photo) qui se branche sur la prise PERITEL de votre téléviseur. Mais attention, seuls les téléviseurs dont la date de fabrication est ultérieure au 1[er] janvier 81 sont équipés d'une prise PERITEL (les téléviseurs plus anciens doivent être équipés d'un adaptateur).

Lorsque tout sera branché vous devrez composer votre N° d'accès de 8 chiffres sur le décodeur pour capter les programmes de Canal Plus. Ce numéro d'accès changera tous les mois.

L'Antenne

Vous devez disposer d'une antenne adaptée, pour une réception parfaite des images. En effet Canal Plus emploie l'ancien système de la première chaîne ; le système VHF.

Cette antenne coûte environ 500 F pour une utilisation individuelle.

Vous pourrez aussi demander une antenne collective, ce qui vous reviendra moins cher.

(Ex. : 2 500 F pour un immeuble de 50 logements, soit 50 F par habitation).

La Carte

Voici la carte de France de Canal Plus au 1/11/84 :
la région parisienne ;
la Picardie ; le Nord ; la région Rhône-Alpes ; le Nord de l'Auvergne et le littoral Méditerranéen de Sète à Menton.

Fin 1987 : 90 % du territoire devrait être couvert.

Au 1[er] novembre 1984, Canal-Plus pourra être reçue par la moitié de la population française

BOULOGNE MONT-LAMBERT
LILLE - BOUVIGNY
MAUBEUGE
SAINT-QUENTIN
PARIS NORD : SANNOIS
PARIS : TOUR EIFFEL
PARIS EST : CHENNEVIERES
PARIS SUD : VILLEBON
LE CREUSOT MONT-ST-VINCENT
GEX MONT-ROND
MONTLUÇON
MONT-SALEVE
ANNECY
CHAMONIX : AIGUILLE DU MIDI
CLERMONT-FERRAND PUY-DE-DOME
LYON FOURVIERE : LYON MONT-PILAT
ST-ETIENNE : CROIX-DE-GUISAY
VOIRON
GRENOBLE CHAMROUSSE
MONT-BRIAN
ALES : MONT-BOUQUET
MENTON
NICE : MONT-ALBAN
MARSEILLE : GRANDE-ÉTOILE
MONTPELLIER ST-BAUDILLE
ST-RAPHAEL
POMEGUES
PIGNANS
TOULON : CAP SICIE
HYERES

Zones couvertes par Canal Plus
Principaux émetteurs

BON DE COMMANDE VPC

ARTICLES	PRIX	QUANTITÉ	TOTAL
JOGGING ☐ T1 (12-14 ans) ☐ T2 (15-17 ans) ☐ T3 (18 ans) ☐ T4 (Adulte Homme)	239		
POLO ☐ T1 (12-14 ans) ☐ T2 (15-17 ans) ☐ T3 (18 ans) ☐ T4 (Adulte Homme)	90		
TEE SHIRT MICRO-ORDINATEUR ☐1 T1 (12-14 ans) ☐ T2 (15-17 ans) ☐ T3 (18 ans) ☐ T4 (Adulte Homme)	39		
SERRE-TETE	20		
BOITE DE RANGEMENT	99		
VALISE (50 × 35 cm) Plastic	305		

ARTICLES	PRIX	QUANTITE	TOTAL
LIVRE « JEUX EN BASIC SUR ATARI » de P. BUNN aux Éditions SYBEX	46		
CARTE POSTALE « CLUB ATARI » (paquet de 10)	15		
MICRO VIDÉO GOLF STICK	39		
SOUS TOTAL			
FRAIS D'ENVOI	15		
TOTAL			F

Veuillez trouver ci-joint mon règlement (chèque libellé à l'ordre d'ATARI) d'un montant de ________ F. Veuillez envoyer mon (mes) article(s) à :

NOM ____________________

PRENOM ____________________

ADDRESSE ____________________

CODE POSTAL ________ VILLE ____________________

A ENVOYER A : ATARTICLES EURODISPATCH B;P; 8 - 93152 LE BLANC-MESNIL

BULLETIN RÉPONSE AU JEU-TEST N° 5

NOM ____________________ CODE POSTAL ____________________

PRENOM ____________________ VILLE ____________________

ADRESSE ____________________ N° DE CARTE DE MEMBRE ____________________

INSCRIS TES REPONSES AU JEU-TEST EN COCHANT LA CASE CORRESPONDANTE S'IL Y A LIEU.

A. ____________________ 6. ____________________

B. ____________________ 7. ____________________

C. ____________________ 8. ____________________

D. ____________________ 9. ____________________

E. ____________________ 10. ____________________

1. ____________________ 11. [A] [B] [C]

2. ____________________ 12. [A] [B] [C]

3. ____________________ 13. ____________________

4. [A] [B] [C] 14. [A] [B] [C]

5. ____________________ Question subsidiaire ____________________

RÈGLEMENT COMPLET DU JEU-TEST ATARI (ATARIEN N° 5 – DÉCEMBRE 84)

1. La société ATARI organise du 20.11.84 au 02.01.85 une opération promotionnelle intitulée "Jeu-test-Atari".
2. Le jeu-test figure dans le n° 5 du magazine l'Atarien. Les pages sur lesquelles il figure peuvent être obtenues sur simple demande, en écrivant à : Jeu-test Atari, G-CAM. B.P. 681, 95200 Sarcelles.
3. Les participants doivent obligatoirement inscrire leurs réponses sur le bulletin de participation qu'ils trouveront dans le magazine l'Atarien, ou qu'ils se procureront en écrivant à : Jeu-test Atari, G-CAM. B.P. 681, 95200 Sarcelles.
4. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bulletins comportant la bonne réponse aux 15 questions posées, en présence d'un huissier de justice.
5. Dans le cas où aucun bulletin ne comporterait les bonnes réponses aux 15 questions, les gagnants seront déterminés dans l'ordre décroissant en fonction du plus grand nombre de réponses exactes obtenues.
6. Il y aura 15 gagnants : les lots seront les suivants : 15 appareils photo KodakDisc.
7. Les bulletins de participation parvenant raturés, surchargés, illisibles, ne comportant pas le n° de la carte de membre du club Atari, ou après le 02.01.85 à minuit (le cachet de la poste faisant foi) ne seront pas pris en considération.
8. Un même participant ne peut adresser qu'un seul bulletin-réponse. Un seul lot sera attribué par famille. En aucun cas les lots ne pourront être échangés contre leur valeur en espèces.
9. Les frais d'affranchissement seront remboursés sur simple demande.
10. Les sociétés organisatrices se réservent le droit de modifier, de prolonger, ou d'annuler cette opération si les circonstances l'exigent.
11. Le présent règlement et les réponses aux 15 questions du jeu-test sont déposés chez Maître Jaunâtre, Huissier de Justice à Paris. Il peut être obtenu à l'adresse suivante :
"Jeu-test Atari" G-CAM. B.P. 681, 95200 Sarcelles.
(Joindre une enveloppe préadressée pour l'envoi).

BULLETIN A RETOURNER A: JEU-TEST ATARI – G. CAM – B.P. 681 – 95200 SARCELLES – AVANT LE 02/01/85 (le cachet de la poste faisant foi).

BULLETIN D'ABONNEMENT A L'ATARIEN

L'ATARIEN : un maxi magazine sur la micro !

Avec la nouvelle formule de l'Atarien, votre plaisir va doubler ! En effet, ce ne sont plus 24 pages mais 48 pages que vous recevrez tous les deux mois. Compagnon inséparable de votre matériel Atari, ce nouveau magazine a pour but de vous initier à l'univers de la micro-informatique mais également, de vous suivre pas à pas dans votre évolution et votre progression. Outil tout à la fois d'initiation et de perfectionnement, il a été conçu pour s'adapter au niveau de chacun, programmeur débutants ou confirmés. Outre le magazine, vous recevrez une carte d'abonné donnant accès au service téléphonique du magazine.

A RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT A ATARI, 9-11 RUE GEORGES ENESCO, 94008 CRETEIL.

☐ **Je veux recevoir l'Atarien pendant un an (6 numéros)**
☐ **Je veux renouveler mon abonnement à l'Atarien**

Mon abonnement a démarré à partir du n° : ____________________

Mon numéro d'abonné est le n° ____________________

Je vous retourne donc ce bulletin d'abonnement avec mon règlement de 240 F (mode de règlement libellé à l'ordre d'ATARI) par
☐ chèque bancaire
☐ chèque postal 3 volets.

☐ M. ☐ MME ☐ MLLE NOM ____________________

PRÉNOM ____________________

DATE DE NAISSANCE ____________ TÉLÉPHONE ____________

N° ________ RUE ____________________

CODE POSTAL ________ VILLE ____________________

SIGNATURE ____________________
(signature des parents obligatoire pour les moins de 18 ans)

Du Vélo au Cyclo

Le cyclomoteur TXR Peugeot, que vous avez été si nombreux à envier, à en juger par le nombre impressionnant de bulletins réponses qui nous sont parvenus, a bel et bien été remis dans le courant du mois d'août au plus perspicace et au plus chanceux d'entre vous :
Jean-Michel Touret, 18 ans, résidant au Bourget.
C'est Paméla qui lui a appris fin juin la très bonne nouvelle alors qu'il venait d'obtenir son BAC juste quelques jours auparavant.
Sa première réaction a été de croire qu'il s'agissait d'une blague ! Ensuite, ce fut une explosion de joie que je vous laisse imaginer...
Si Jean-Michel doit son parcours sans faute à de gros efforts de documentation (encyclopédies, magazines, etc.), il reconnaît aussi avoir eu de la chance.
« Jai répondu au hasard à deux questions et je n'ai renvoyé mon bulletin réponse que le dernier jour, quelques minutes avant la dernière levée... »

Un cyclomoteur en tout cas qui arrive à point pour prendre le relai d'un vieux vélo. Bravo encore à cet ATARIEN modèle, possesseur d'un Ordinateur de Jeux 2600, d'un Micro ATARI 400 et maintenant d'un somptueux TXR Peugeot !...

Les jeux sont faits ! ! !

Pari tenu ! Carl Lewis a donc remporté ses quatre médailles d'or égalant ainsi le record de son illustre prédécesseur Jesse Owens. Mais qu'en est-il pour vous ; sans plus attendre, voici les réponses qu'il fallait donner. Par ailleurs, nous tenons à nous excuser pour la question n° 13 qui ne proposait que des réponses fausses. En effet, seules deux villes, Paris et Londres, ont organisé les Jeux Olympiques à deux reprises ; rassurez-vous, cette question a été simplement annulée.
Les bonnes réponses sont les suivantes :

7. Saut en longueur (8,90 mètres)
12. 100 m Nage libre
200 m Nage libre
100 m Papillon
200 m Papillon
Relais 4 × 100 m Nage libre
Relais 4 × 200 m Nage libre
Relais 4 × 100 m 4 Nages.

Questions subsidiaires :
21. États-Unis (174), RFA (59), Roumanie (53).
22. France (5 or, 7 argent, 15 bronze), soit 27.

1	2	3	4	5*	6	8	9	10	11	14	15	16	17*	18	19	20
A	A	**A**	**A**	A	A	A	A	**A**	A	**A**	**A**	A	A	A	A	**A**
B	**B**	B	B	**B**	**B**	B	**B**	B	**B**	B	B	**B**	**B**	**B**	**B**	B
C	C	C	C	**C**	C	**C**	C	C	C	C	C	C	**C**	C	C	C
				D									D			

«CINEMA ET JEUNESSE» FAITES LE BON CHOIX...



SPLASH**

Film américain de Ron Howard avec Tom Hawks, Darry Hannah. Durée 1 h 51.

« Il avait le cœur tendre et ne savait pas nager. Elle avait de beaux yeux et un corps de sirène. Ils se rencontrèrent sous la mer et leur amour fit : SPLASH ! ».
C'est ainsi que les distributeurs résument, à juste titre le film qui a provoqué un véritable raz de marée dans le box office du cinéma américain.
Pour sa nouvelle image de marque, la firme Walt Disney réussit un coup de maître, mêlant bons sentiments, féérie, fantaisie et spectacle dans un film plein d'humour.



ROBIN DES BOIS**

Dessin animé de Wolfang Reitherman. Production WALT DISNEY. Durée 1 h 23.

Robin des Bois appartient à la légende. Hors-la-loi, justicier — défenseur des opprimés, de la veuve et de l'orphelin, il apparaît dès le XII[e] siècle — et ses exploits se répandent par les ballades anglaises du Moyen-Age. Walter Scott et Alexandre Dumas l'ont immortalisé et le cinéma lui a prêté les traits d'Errol Flynn, Douglas Fairbanks, Sean Connery entre autres.



Robin des Bois vit dans la célèbre forêt de Sherwood à l'époque où le bon roi Richard parti en croisade est remplacé par le méchant roi Jean. Le peuple, épuisé par les injustices, n'a plus qu'un espoir : Robin des Bois, champion de l'égalité.
Ici, pour la première fois chez Walt Disney où les humains et les animaux sont habituellement représentés sous leurs formes respectives, tous les personnages apparaissent sous forme animalière, ainsi Robin des Bois est en renard !
Comme toujours, avec les grandes légendes de notre temps, Walt Disney réussit un chef-d'œuvre.

Sortie le 5 décembre 1984.

GHOSTBUSTERS : de Ivan Reitman, le film qui pulvérise tous les records de recettes aux USA et met Spielberg au second
Sortie 12 décembre.

LA VENGEANCE DU SERPENT A PLUMES : de Gérard Oury, où Coluche est embarqué bien malgré lui dans une histoire de terrorisme international.
Succès garanti.
Sortie le 31 novembre.

GREMLINS

Film américain produit par Steven Spielberg et réalisé par Joe Dante. Avec Zach Galligan, Phoebe Cates, Hoyt Axton, Polly Holliday.
"Gremlins, c'est un peu comme si "Les 101 Dalmatiens" s'étaient soudain métamorphosés en requins des "Dents de la mer" écrit un critique de cinéma. Une image qui en dit long sur ce divertissement-panique, ce conte de terreur et d'humour noir qui fait hurler de rire et de peur au même instant.
Joe Dante, le réalisateur de "Piranhas", "La quatrième dimension"... et Chris Walas, auteur des effets spéciaux des "Aventuriers de l'Arche perdue", nous ont ménagé cette fois encore de sacrés effets de surprise et de sacrés frissons !...
"Gremlins" sortira le 5 décembre mais sera diffusé le 21 novembre en avant-première à l'occasion de la finale nationale salle Wagram.

NOUVEAUTES DISQUES

FAT BOYS : « DISCO 3 »

950 kilos de Rapp... une moyenne d'âge de 17 ans.
Après « Reality », leur premier simple en 83, le groupe fait un deuxième disque qui le propulse au premier rang des groupes de la côte Est.
Aujourd'hui ils sont célèbres à travers tous les Etats-Unis, l'Australie, l'Angleterre, le Japon et le seront bientôt dans toute l'Europe non seulement grâce à leur titre « Disco 3 » mais aussi grâce au film de Léon Isaac Kennedy « Cries of the City » auxquels ils participent en compagnie de Sammys Davis Jr, Shalamar et Asford Simpson.

LA TOYA JACKSON : « HOT POTATO »

Elle est la cinquième d'une belle famille de 9 enfants dont sont issus les « Jackson Five » et surtout le fameux Michaël. Hot Potato arrive après 2 albums à succès « La Toya Jackson » et « My Special Love » et un single « Bet'cha Gonna need my lovin ». Des références qui sont pour elle la concrétisation d'un rêve : « Je rêvais de prouver à tous, à commencer par la famille, que je pouvais devenir quelqu'un à part entière. »



SALLE WAGRAM : CE SERA AUSTERLITZ OU WATERLOO !...

C'est finalement la salle Wagram, située à une centaine de mètres de l'Arc de Triomphe, qui a été retenue par ATARI pour servir de cadre à la finale de son 4° championnat de France des jeux vidéo.

A l'heure où nous bouclons le magazine, c'est-à-dire quelques jours seulement avant le dernier acte de ce championnat, nous sommes en mesure de publier la liste presque complète des finalistes avec leurs scores respectifs.

Même si au vu de ces résultats, il est possible de repérer les noms des prétendants les plus sérieux à la victoire, nous ne nous hasarderons pas au jeu des pronostics, d'autant moins que la retransmission de la finale en direct sur TF1 risque de faire "craquer" nerveusement plus d'un concurrent !...

Beaucoup de suspense et d'émotions en perspective donc entre 14 h 50 (début des éliminatoires) et 16 h 10 (fin de la finale), mais également une attraction de choix à partir de 16 h 30 avec la projection en avant-première de "Gremlins", le film produit par Steven Spielberg et réalisé par Ioe Dante (voir page 9).

Ah ! J'oubliais les lots des gagnants qui ne leur feront certainement pas regretter leur déplacement : le 1er : un micro ATARI 800 XL + un lecteur de disquettes 1050 ; les 2e et 3e : un micro ATARI 600 XL.

Et maintenant, que le meilleur gagne !...

1982 Champion Senior : Gérard Kieffer

1982 Champion Junior : Vincent Noiret

1983 Champion Senior : Vincent Goualard

1983 Champion Junior : Fabien Hemard

ILS SE SONT QUALIFIES POUR LA FINALE NATIONALE...

PRESSE QUOTIDIENNE RÉGIONALE	LIEU	NOM DES QUALIFIÉS	SCORES
Le Courrier Picard	Amiens	Yann Ygouf Patrick Ledain	336.500 211.500
La Dépêche du Midi	Toulouse	Patrice Bruel Jean Debon	286.000 221.500
Les Dernières Nouvelles d'Alsace	Mulhouse	Jean-François Perez James Feria	267.000 174.000
L'Est Républicain	Nancy	Jean-Bernard Richaume Benoît Von Hof	308.500 274.000
Europe 1	La Tournée du Podium Europe 1	Vincent Noiret Frédérick Ducrot	345.500 322.500
Le Midi Libre	Montpellier	Patrick Tisserant Jean-Luc Roux	311.000 200.500
La Montagne	Clermont-Ferrand	Jean-Charles Perquin Bertrand Martin	239.500 175.000
La Nouvelle République	Tours	Thierry Vaucelle Fabien Hémard	344.500 337.000
Paris-Normandie	Rouen	Laurent Duval Daniel Duval	173.000 108.000
Le Progrès/La Tribune	St-Étienne	Franck Darteil François Quenouille	294.500 162.000
Le Provençal	Marseille	Eric Puig Denis Manzano	318.000 307.000
Le Télégramme de Brest	Foire de Morlaix	Thierry Gaerthner Pascal Jubault	221.500 180.000
Télé Monte-Carlo	Monte-Carlo	Martine Marteau Franck Rostain	207.500 183.000
Télé 7 Jours	Le Bourget	Alain Branchu Benoit Lopez	354.000 347.000
L'Union	Chalons-s/Marne	Grégory Betta Yann Godbillot	275.000 250.500

Résultats des finales manquants lors de la mise sous presse du magazine : SUD-OUEST Bordeaux, DAUPHINE Grenoble, VOIX DU NORD Lille, ATARIEN Créteil.

LA CARAVANE PASSE...

Depuis début juillet, Isabelle Louis et Gérard Brient ont entrepris un périple à travers toute la France ; pendant ces deux mois d'été, ils suivent la tournée du podium Europe 1 (49 étapes tout au long des côtes françaises) pour organiser le centre de sélection ambulant du 4e championnat de France ATARI de jeux vidéo.
Le podium Europe 1, peut-être l'avez-vous vu sur les routes de vos vacances ; le convoi mesure plus de cinq kilomètres de long, 42 poids lourds, 150 régisseurs, plus tous les artistes. Exceptionnel, non ?
Isabelle et Gérard sélectionnent tous les candidats qui le désirent en vue de la Finale Nationale du 21 novembre ; toutes les sélections se font uniquement sur la cassette Astérix ! un avant-goût de finale en quelque sorte. Mais seuls les deux meilleurs scores de la tournée seront invités à cette finale. Ils emporteront par la même occasion un VCS 2600 ATARI.
Les journées de nos deux animateurs passent très vite ; Gérard conseille, donne des « trucs », chronomètre les sélections (5 min maximum) ; Isabelle de son côté recueille et inscrit les scores mais accueille aussi les nombreux fans d'ATARI.
En fin d'après-midi Gérard clôture la journée en remettant sur le podium Europe 1, micro et cadeaux en mains, les récompenses au meilleur participant du jour (frisbees, casquettes, T-shirts...).

La journée s'achève dans la bonne humeur, le stand ATARI plie bagages et s'apprête à reprendre la route pour rejoindre l'étape suivante où l'attendent de très nombreux participants qui, malgré une compétition acharnée, rêvent déjà de la finale nationale qui se déroulera à la salle Wagram à Paris.



FINALE D'ÎLE-DE-FRANCE : LES OUTSIDERS DEVANCENT LES FAVORIS

Le dimanche 7 octobre s'est déroulée au Bourget, dans le cadre du salon de la caravane, la finale de la région Ile-de-France. Une finale très attendue en raison de la présence de sérieux prétendants au titre de Champion de France. Comme prévu, le stand ATARI fut le théâtre de rebondissements pathétiques et d'une lutte acharnée entre les favoris. Au terme des 10 minutes réglementaires, c'est Alain Brandin de Nanterre et Benoît Lopez de Meaux qui réalisaient les meilleurs scores avec respectivement 354 000 et 347 000 points. Mais les 2 grands perdants de cette finale à suspense étaient assurément Jérome Peyron (345 000 points) et Jean-Michel Petrucev (337 000 points) qui, pour une poignée de points, se voyaient barrer la route de la finale nationale !...

TABLEAU DES MEILLEURS SCORES QUOTIDIENS

DATE	VILLE	NOM	SCORE	DATE	VILLE	NOM	SCORE
2-07	Calais	David Finot	35 700	21-07	Morgat	Grégory Thomas	40 500
3-07	Berck	David Coguet	16 700	23-07	Douarnenez	Helène Grange	35 200
4-07	Dieppe	Fabien Legout	15 500	24-07	Loctudy	Grégory Aver	26 200
5-07	Havre	Christophe Sailly	18 700	25-07	Rosporden	Christophe Doumerg	10 900
6-07	Villers-sur-Mer	Guillaume Capton	25 300	26-07	Ploemeur	Villemagne	22 000
7-07	Courseulle-sur-Mer	Franck Chambreux	56 500	27-07	Lanester	J.-Charles Bouric	38 900
9-07	Cherbourg	Dominique Grellard	21 700	28-07	La Trinité	Gilles Quemoun	35 300
10-07	Coutainville	Pierre Jutand	60 000	30-07	Damgan	Thierry Gaerthner	103 000
11-07	Jullouville	Hervé Michel	38 900	31-07	Piriac	Steve di Piétro	33 700
12-07	Dinard	Jacques Ferroud	48 500	01-08	Pornichet	Denis Philis	72 000
13-07	St-Cast	Yves Aubry	54 000	02-08	St-Breuin	Guillaume Audoc	47 700
14-07	Val André	Christophe Meslin	57 000	03-08	St-Jean-de-Mout	Clarisse Courroux	56 500
16-07	St-Quay	Fabrice Bouquerel	76 500	04-08	Noirmoutiers	Yann Godbillot	48 900
17-07	Perros Guirec	J.-Michel Leroux	39 700	05-08	St-Gilles-Croix-Vie	Yann Godbillot	126 500
18-07	St-Pol	Emmanuelle Georges	66 500	07-08	Latranche	Eric Mathieu	46 900
19-07	Brignogan	Fabrice Le Rouzic	17 300	08-08	La Rochelle	Patrick di Piétro	51 500
20-07	Boudalmazeau	Nicolas Laurence	55 100				

LA GRANDE PARADE DES LOGICIELS

Les micro-ordinateurs Atari ont, par eux-mêmes, des possibilités étonnantes : un Basic très souple, 11 modes d'affichage textes ou graphiques, 256 nuances de couleur dosables à votre goût, des effets sonores incomparables, des players-missiles pour créer vos propres jeux, etc, etc. Mais un Ordinateur ne vaut pas seulement par la qualité de sa conception : pour profiter pleinement de ses performances, il faut des programmes, des logiciels nombreux et variés pour vous permettre de jouer, d'apprendre, d'imaginer, de créer... et aussi de travailler ! Et là, les possesseurs d'ordinateurs Atari n'ont pas de soucis à se faire : ils sont gâtés, la bibliothèque de logiciels est vraiment complète ! Jugez plutôt... : en français 70 programmes pour le 600 XL, plus de 100 pour le 800 XL !

Au Plaisir d'Apprendre

Dans tous ses infimes circuits et connections, un ordinateur peut stocker beaucoup d'informations, effectuer rapidement d'innombrables calculs. Bref, il ressemble déjà à un professeur, puisqu'il a donc des connaissances et sait les mettre en œuvre ! Et il peut encore rendre ses cours ou leçons très attrayants, avec des couleurs, des dessins, des bruitages, et même des jeux éducatifs dont le score reflète exactement les progrès de l'élève.

La communication entre l'élève et le professeur-ordinateur est facile : il suffit de taper les réponses au clavier ou même, dans certains cas, d'utiliser un joystick. S'il y a erreur, le programme reprend avec patience la question et explique souvent la faute : sévère, mais juste !

Les logiciels d'éducation Atari s'attaquent vraiment à tous les domaines, à toutes les matières. Le Calcul, bien sûr, en premier lieu...

Comment Compter s' adresse aux petits (de 4 à 10 ans) : des exercices simples sur 6 niveaux pour compter et calculer avec des chiffres de 1 à 15. Un logiciel qui n'est pas austère : ce sont divers objets joliment dessinés qui apparaissent sur l'écran et qu'il faut compter (des pièces de monnaie, par exemple).

Cubes est encore plus proche du jeu : des chiffres apparaissent dans les cases



Comment Compter

d'un cube, il faut les réunir pour obtenir, par addition, toujours la même somme. Deux joueurs de 5 à 12 ans



Cubes

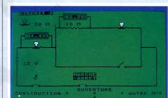
peuvent ainsi s'affronter dans cette épreuve de calcul rapide. Même démarche avec le **Mathematic-Tac-Toe.** Ce logiciel, inspiré du fameux «morpion » des écoles (le premier qui aligne 3 pions a gagné), est un entraînement impitoyable pour le calcul mental... Car pour placer ses pions, il faut les mériter, en trouvant le résultat juste de diverses opérations !

Les Français sont très faibles en géographie, dit-on couramment... Une lacune qu'un logiciel Atari peut en partie combler !

Avec **Drapeaux d'Europe**, vous assistez à un superbe défilé des couleurs de chaque pays. A chaque fois que vous identifiez correctement un drapeau, l'ordinateur entoure l'hymne national. Un excellent exercice pour apprendre à identifier les couleurs, les pays et les capitales de toute l'Europe.

Géographie, vous permettra de réviser toutes vos connaissances de base (continents, pays et capitales du monde, états et capitales des Etats-Unis), sous la direction d'un professeur très patient : un beau voyage en perspective...

Les techniques les plus diverses n'ont pas de secrets non plus pour les micro-ordinateurs Atari. Commençons modestement, avec **Construction Electrique** : tout pour apprendre le montage des circuits en courant continu. Et attention, ne mélangez pas les



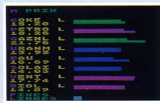
Construction Électrique

fils et les résistances : le programme simule chaque opération, et vous aurez droit à un beau court-circuit ! Le circuit entier et chacun de ses éléments sont précisément représentés sur l'écran. Ainsi l'élève voit vraiment sa construction fonctionner, et l'électricité « en plein travail »...

Bref, des travaux pratiques sans risque, à la maison !

Sans risques aussi, et heureusement **Centrale Nucléaire** vous fera pénétrer dans la chambre de commandes. Vous aurez devant les yeux, en fonctionnement, tous les organes essentiels de la centrale : réacteurs, circuits de refroidissement, bondes de sécurité, etc. Hélas, cela s'annonce mal ! Les pannes et accidents se succèdent (plus de refroidissement, blocage de certains circuits, tremblement de terre...) et c'est à vous de prendre les mesures nécessaires pour empêcher la centrale d'exploser ! Ce qui implique donc que vous fassiez preuve d'esprit de décision, et surtout, que vous appreniez petit-à-petit tous les secrets de l'énergie nucléaire. Un manuel très complet accompagne bien sûr le logiciel pour vous aider dans le dédale de cette technique très sophistiquée. Si le sujet vous passionne, faites le plein (d'énergie) vous en aurez besoin pour devenir « Ministre de l'Energie », et résoudre tous les problèmes énergétiques de votre pays : approvisionnement, prix, taxes... Si les sondages approuvent

votre politique, vous serez nommé « héros national ». Sinon vous deviendrez « l'ennemi public n° 1 »...



Ministre de l'Énergie

Atari propose aussi depuis le début de l'année une série très originale de logiciels éducatifs, conçus en collaboration avec l'éditeur **Milliken**. Caractéristique générale : des exercices simples et précis, mis en valeur par un scénario et des dessins pleins d'imagination. Ces programmes concernent avant tout les 7-14 ans.

Chaque logiciel contient deux programmes éducatifs distincts.

Gloup-Flèche : avec **Gloup**, vous devez résoudre 20 opérations mathématiques, le plus vite possible. En effet, plus vous tardez, plus votre petit poisson risque d'être rattrapé, et dévoré, par un énorme requin : terrifiant ! **Flèche** est plus proche de la géométrie et éduque le sens de la direction et du déplacement sur un plan.

Crocodile-Flip Flop : **Crocodile** ressemble à **Gloup**, mais cette fois, l'élève révise ses multiplications et ses divisions. Plus il va vite, moins le crocodile mange de poissons. Et en fonction du nombre de poissons qui restent vivants à la fin de l'exercice, l'élève participe plus ou moins longtemps à une phase « bonus ». Un petit



Crocodile

jeu d'action très amusant qui, par la reconnaissance rapide des nombres, lui permet d'augmenter sérieusement son score... **Flip Flop** n'est pas facile : il s'agit de comparer deux figures proposées par l'ordinateur et de déterminer l'opération géométrique qui fait passer

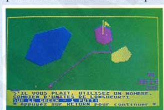


Flip Flop

de l'une à l'autre : glissement, rotation, ou inversion comme dans un miroir. Une excellente éducation pour le coup d'œil, et une mise en image très claire de fonctions qui semblent habituellement très abstraites.

Extra-Terrestres-Matuvu : partons dans l'espace, où une étrange soucoupe inscrit un chiffre dans le ciel... il faut aller déposer sur Terre exactement autant d'extra-terrestres ! **Matuvu** s'adresse aux vraiment petits : ils apprennent à compter à l'aide de visages qui apparaissent sur l'écran.

Golf-Barre : le Golf peut aussi être un bon exercice mathématique, surtout quand il faut calculer la distance que la



Golf

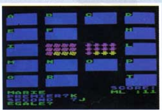
balle doit parcourir, et son angle de départ ! Un sport cérébral... **Barre** réunit plusieurs exercices de calcul mental.

Insectivores-Concentration : les insectes rouges sont positifs, les noirs sont négatifs. Quand ils se heurtent, ils s'éliminent : comment arriver à zéro ? Une manière très imagée de



Insectivores

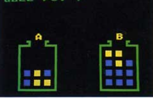
comprendre additions et soustractions. **Concentration** fait jouer la mémoire et le calcul : chaque case d'une grille contient une fraction ou des objets. Il faut trouver les correspondances entre ces cases. Par exemple, 2 pommes rouges et trois pommes noires corres-



Concentration

pond à la fonction 2/3...

Les Bonbons-Chaos : une abeille fouine dans des bocaux de bonbons. A l'élève de la guider pour qu'elle ait un maximum de probabilités de trouver des bonbons au miel ! **Chaos** est un exercice rapide et amusant de reconnaissance des formes et des couleurs.



Bonbons-Chaos

Une série impressionnante, non ? En outre, il faut savoir que chaque logiciel Milliken possède un code secret d'accès au score, réservé aux parents pour qu'ils puissent suivre pas à pas les progrès de leur enfant : astucieux et vraiment indispensable !

Atari s'est allié à l'éditeur français **Hatier**, pour présenter d'autres programmes éducatifs. Le titre-vedette de la collection, **La Quête du Graal**, est un programme unique en son genre : c'est un jeu d'aventures éducatif ! Vous partez à la recherche du Graal en compagnie des Chevaliers de la Table Ronde. Inutile de vous dire que les épreuves qui jalonnent votre route sont périlleuses... Chacune vous posera un problème d'ordre mathématique, et vous ne passerez que si vous le résolvez correctement. Vous rencontrerez ainsi le Roi Arthur, Merlin l'Enchanteur, le Chevalier Noir, l'Arbre aux Fées, le

Dragon, la Fée du Lac, et vous devrez combattre en duel l'ignoble Morfred... Autant de casse-tête pour vous exercer à toutes les formes de calcul, sur 4 niveaux de difficulté !

LA CHASSE AUX FAUTES et LA COURSE AUX HAPAX est plus «littéraire » : il permet à plusieurs joueurs de se mesurer en orthographe, au travers des 4 000 mots les plus utiles de la langue française mais également au travers de mots ou expressions dont on ne connaît qu'un seul exemple dans une langue : ce sont les « Hapax ». Il ne faudrait pas oublier enfin le livre-cassette développé par HATIER « 35 ACTIVITÉS LOGO POUR ATARI », des programmes qui sont destinés à être utilisés dans les logiciels que vous réaliserez vous-même en langage logo.

Enfin, lettres et chiffres se retrouvent dans un logiciel Atari/Nathan : vous avez deviné le titre ? Allons, c'est un jeu que vous connaissez à coup sûr... DES CHIFFRES ET DES LETTRES, évidemment ! Vous jouez exactement comme à la télé, seul ou à plusieurs. Un excellent programme d'éducation, mais aussi une bonne façon de préparer votre glorieux passage devant les caméras ! A



Des Chiffres et des Lettres

noter que très bientôt un programme complémentaire viendra remplacer Max Favalleli en donnant à l'Ordinateur la capacité de proposer lui-même d'autres solutions en 7,8 ou 9 lettres afin que vous étendiez encore votre vocabulaire.

Des Logiciels Enrichissants

Vous êtes trop âgé pour tous ces programmes ? Ne vous désespérez pas ! D'autres logiciels sont conçus pour votre enrichissement personnel, pour vous permettre, à travers votre ordinateur, de toucher à des domaines artistiques. Musique, dessin, ou même culture physique, votre ordinateur est là pour vous assister et révéler tous vos dons cachés.

La musique, c'est simple : les micro-ordinateurs peuvent générer des notes sur 3 octaves, et en quatre voies. Sans compter bon nombre d'effets spéciaux et des bruitages très... électroniques !

MUSIC COMPOSER affiche votre composition, note après note, sur l'écran. Il ne vous reste plus qu'à l'écouter, à la modifier au besoin, et, si vous voulez la conserver, à la sauvegarder



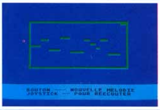
Music Composer

sur cassette ou disquette. Plus fort : avec JOUER DU PIANO, le clavier de votre ordinateur devient celui d'un piano. Il est représenté à l'écran, et vous pouvez suivre ainsi toute votre partition. Composez vos propres mélodies à partir d'une palette de 400 notes au total.



Jouer du Piano

Enfin, LA BOÎTE A MUSIQUE est de 'oin le plus facile. Vous n'avez qu'à



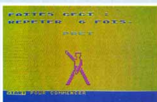
La Boîte à Musique

tracer sur l'écran une ligne mélodique (à l'aide d'un joystick), votre Atari en fera une agréable mélodie à 4 voies, modulable en rythme. Un rêve pour qui veut s'initier à la composition musicale sans connaître des débuts trop difficiles, non ?

Le dessin n'a aucun mystère non plus pour votre Ordinateur, grâce à la TABLETTE TACTILE et au logiciel qui l'accompagne « ATARI ARTIST » qui a obtenu le « Tilt d'or » du meilleur logiciel d'aide à la création graphique. La tablette rappelle une ardoise magique. Promenez un stylo ou votre doigt sur sa surface, tout ce que vous faites est reproduit à l'écran. Le menu D'ATARI ARTIST vous proposera un certain nombre de fonctions automatiques, du dessin assisté par Ordinateur en quelque sorte. Quelques exemples : les fonctions lignes, frame, cadre, circle vous assisteront pour les figures géométriques élémentaires ;
fill remplit de couleur toute surface circonscrite par un trait ;
magnify (agrandir) finalise le dessin en agrandissant la partie à corriger. Quant au choix des couleurs, il fait l'objet d'un sous-menu puisque pas moins de 128 couleurs sont disponibles : une palette qui est à l'origine d'un superbe effet « Arc en Ciel ».

Atari Artist

Enfin toutes les images que vous dessinez si facilement peuvent être conservées sur cassettes ou disquettes grâce à la fonction Sauvegarde. Les utilisateurs d'Ordinateurs ne sont pas nécessairement pantouflards : un peu d'exercice physique après tant d'émotions artistiques ne peut être que bénéfique ! Le logiciel CULTURE PHYSIQUE vous permet de garder la forme en vous indiquant des figures et des exer-



Culture Physique

cices faciles à réaliser chez vous. Comme le programme garde toujours en mémoire vos performances et s'y adapte, votre mise en forme est justement dosée !

Une fois votre souffle retrouvé, calculez votre biorythme à l'aide de l'ordinateur grâce à « SUPER BIORYTHME ». A partir de votre date de naissance étudiez vos courbes physiques, émotionnelle et intellectuelle sur une période donnée ou encore votre compatibilité biorythmique avec un ami ou un parent.

Gestion Vie Pratique

Un logiciel, c'est aussi et surtout un programme qui vous rend service, qui facilite votre travail ou votre existence de tous les jours. Pour de tels logiciels, il est bien sûr recommandé de disposer d'une unité de disquettes (chargement rapide, sauvegarde directe) et d'une imprimante (vous garderez ainsi une trace écrite de vos travaux). Bref, votre micro-ordinateur peut se transformer en secrétaire particulière et très dévouée !

Deux programmes de GESTION FAMILIALE, Recettes & Dépenses et Budget, tiendront vos comptes quotidiens et, en vous présentant toujours une vision claire et concise de votre budget (graphes et tableaux) vous éviteront les mauvaises surprises en fin de mois... Plus professionnel : le célèbre programme VISICALC est disponible sur ATARI ! Un outil idéal pour gérer une petite entreprise : l'écran de l'Ordinateur est une fenêtre compartimentée, une vraie feuille de calcul électronique. Vous changez un paramètre de votre budget, et tout est recalculé ; vous pouvez ainsi réaliser facilement des prévisions financières très précises.

Avec **Gestion de Données**, vous disposez de l'outil idéal pour stocker et répertorier toutes les données que vous voulez conserver : Vos collections de

MENU DE GESTION DES FICHIERS
STOCK
1. SELECTION DU FICHIER
2. INDEX
3. AJOUT D'ARTICLES
4. VISUALISATION/RECHERCHE
5. MODIFICATION
6. TRI
7. FIN
CHOIX ==>

Gestion de Données

livres, disques, cassettes, vos adresses et numéros de téléphone, vos catalogues ou tout simplement vos autres logiciels.

Même les moins expérimentés en programmation s'y retrouveront aisément grâce à une série de « menus » et de questions posées.

Et alors finis les fiches qui se mélangent, les classeurs trop lourds, les listes encombrantes.



Gestion de Données

Enfin, si vous êtes étudiant, journaliste ou auteur de rapports, le programme du traitement de texte, ATARITEXTE peut vous rendre de sérieux services. Votre Ordinateur devient une machine à écrire extraordinairement puissante : vous pouvez à loisir effacer, insérer des lignes et des mots, modifier l'organisation des paragraphes.

Dans le cas d'un dossier ou d'un article à rédiger, finis les brouillons et les réécritures ! Avec ATARITEXTE, on tape directement les idées comme elles viennent, on en sort une épreuve sur imprimante et on sauvegarde ce premier jet sur cassette ou disquette.

On corrige la copie imprimée, et c'est facile ensuite de rappeler le texte pour effectuer les changements souhaités. Finies ensuite les angoisses avec les fins de ligne. Vous pouvez taper à toute allure sans vous soucier des fautes ni des fins de ligne. Ce n'est qu'une fois le texte corrigé qu'on va le « formater » et le calibrer en indiquant toutes les justifications souhaitées (marges à gauche, à droite, « feuillets » pour les journalistes etc.).

Les Jeux

Enfin ! pensez-vous peut-être... Eh oui, nous avons gardé les célèbres Programmes de Jeux Atari pour la fin, pour la bonne bouche ! Si vous êtes un habitué de la console 2600, sachez que les micro-ordinateurs Atari sont encore dix fois plus puissants : ce qui implique un graphisme parfait, riche en couleurs, une restitution très fidèle de tous les grands hits, et des bruitages étonnants. En outre, les touches spéciales (start, option, select) permettent de choisir facilement de nombreuses variantes et niveaux de difficulté.

Toutes les grandes vedettes sont présentes, et certaines sont même si célèbres que nous n'avons pas besoin de vous les présenter : ASTEROIDS, CENTIPEDE, SPACE INVADERS, GALAXIAN, et



Centipède



Space Invaders



Galaxian

bien sûr PAC MAN et MISS PAC MAN ! La puissance des micro-ordinateurs vous donne d'ailleurs un Pac-Man extraordinaire : les pastilles sont plus visibles, les fruits sont vraiment appétissants, et les fantômes, de différentes couleurs, sont terriblement malins...

QIX est un défi original et difficile : le Qix est un monstre étrange qui erre sur l'écran. Vous devez tracer des traits, former carrés ou rectangles, pour réduire peu à peu l'espace vital de la vilaine bête. Mais attention si elle touche une de vos figures en cours de formation, ou si une étincelle vient nous rejoindre !

Avec PENGO rendez-vous, en plein



Pengo

Arctique ! Un pingouin en grande difficulté, contraint de réunir 3 blocs de glace clignotante au milieu de bien d'autres, et surtout d'ennemis qui le pourchassent. Heureusement, les glaçons bien envoyés peuvent glisser et aller les écraser !

Et les univers ludiques qu'Atari vous propose sont infinis de diversité : la forêt torride et dangereuse avec **Jungle Hunt**, ses lianes, ses crocodiles, son



Jungle Hunt

volcan en explosion, et ses coupeurs-de-tête ; les profondeurs sans borne de l'espace, avec **Star Raiders**, un programme étourdissant unanimement primé par les magazines américains, une poursuite en chasseur intergalactique à travers les étoiles et l'hyperespace. Vous pourrez aussi participer à toute la saga des frères Mario : dans **Donkey Kong**, Mario le charpentier essaiera de sauver une belle blonde emportée par le singe fou au sommet d'une interminable série d'échauffaudages ; **Donkey Kong Junior** inverse les rôles, puisque vous guidez maintenant le fils du grand singe qui, en pleine jungle, et malgré les mâchoires d'acier que Mario lui lance, tente de délivrer son père.



Donkey kong Jr.

Robotron, c'est le robot ultra-perfectionné qui doit détruire les vagues successives de robots qui se regroupent et fondent sur lui. Plus vous avancez dans le jeu, plus le nombre de robots à détruire augmente. Heureusement que Robotron dispose d'un canon laser multidirectionnel : vous n'aurez pas trop de ses 8 directions de tir pour neutraliser les méchants robots. Sachez que si vous franchissez le cap des 100.000 points, vous êtes dignes d'appartenir à la race des "robots-troncs" !...



Robotron

Centipede : toujours plus d'insectes et de mille-pattes, et des bombes de DDT pour mieux se défendre !

Les simulations sportives ne sont pas en reste : du sport d'équipe, à l'exploit individuel avec **Pole Position**, une course de Formule 1 hallucinante de vitesse qui s'est vu décerner le « Tilt d'or » de la meilleure simulation de course automobile par magazine.



Pôle Position

Après le sport, pourquoi pas ne pas s'attaquer à des exercices plus abstraits ? Les grands classiques du jeu sont sur votre ordinateur Atari : le **3-D Tic Tac Toe**, un Morpion en 3 dimensions, qui vous obligera à aligner 4 pions horizontalement, diagonalement, ou même verticalement... et l'ordinateur est affreusement difficile à battre aux niveaux les plus élevés (9 en tout). Enfin, vous avez peut-être toujours rêvé d'être général et d'organiser les plus grandes batailles ? Un Wargame vous fera vivre la dernière guerre (**Front de l'Est 41**).



Front de l'Est 41

Un Ordinateur à Tout Faire

Bref, si vous réussissez encore à vous ennuyer ou à rester inactif avec une telle panoplie de programmes, c'est vraiment que l'informatique ne peut rien pour vous ! Car ce catalogue très vaste fait de votre Atari un « ordinateur-à-tout-faire » : il peut être à la fois professeur de calcul, de géographie ou de français, maître de musique, habile dessinateur, il peut tenir vos comptes, vos adresses, vous aider à prévoir votre budget ou à rédiger vos textes, il peut vous emmener dans les profondeurs de l'espace, vous promener du froid polaire de **Pengo** à la jungle étouffante de **Jungle Hunt**... Education, Jeux, Vie Professionnelle ou Enrichissement Personnel, toutes les applications de l'informatique moderne vous sont ouvertes !

Les Langages

La programmation n'est pas quelque chose d'inaccessible, loin de là. De la patience, de la méthode, et surtout une logique très rigoureuse, et vous pouvez réussir assez rapidement de petits programmes.

Le langage le plus direct et le plus classique, c'est le **Basic**. Le Basic Standard est intégré dans les Ordinateurs XL et est opérationnel dès la mise sous tension. D'autres langages sont disponibles sur les Ordinateurs Atari : il suffit de charger une disquette, ou d'insérer une cartouche : le **Basic Microsoft** est un basic enrichi de nouvelles instructions qui profitent pleinement des possibilités des Ordinateurs Atari (mise en œuvre des Players-missiles par exemple).



Basic Microsoft

Logo est un langage d'initiation qui, à partir d'instructions graphiques simples et de fonctions qu'on peut créer soi-même constitue une excellente approche de l'informatique. Vous pouvez construire votre langage avec simplement une trentaine de mots, vous familiariser en quelques heures avec le Clavier, la Tortue Logo, la Géométrie, les Couleurs et apprendre la construction des procédures.

Logo

A noter qu'il existe un module d'initiation à la programmation en LOGO conçu en collaboration avec l'éditeur HATIER. L'ASSEMBLEUR ÉDITEUR est réservé aux spécialistes qui désirent se lancer dans des programmes sophistiqués. Son principal avantage est une fabuleuse rapidité qui autorise les jeux d'action les plus fous...
Il permet d'entrer véritablement dans le Micro et de comprendre tout ce qui s'y passe, bref, de parler le même langage que la machine.

Assembleur Éditeur

Le MACRO ASSEMBLEUR retient également l'attention, plus souple, plus structuré; plus puissant, ultra-rapide, il préassemble une ligne quand on la rentre tout en vérifiant la syntaxe.

Le Micro Atari parle aussi FORTH, le langage **C**, LISP et PASCAL. Ce dernier peut-être moins connu des amateurs, est extrêmement structuré et constitue une approche très rigoureuse de la logique de la conception informatique.

Atari Lab, Module Température : Un Vrai Labo à la Maison

Apprenez par l'expérience et découvrez les effets de l'énergie thermique avec la cartouche MODULE TEMPÉRATURE et les outils nécessaires aux procédures d'expérimentation sur la température et les effets d'énergie thermique :
— Le détecteur de température : un thermomètre électronique transmettra vos résultats à l'ordinateur.
— Le thermomètre à alcool vous permettra de contrôler la précision, les enregistrements et de procéder aux opérations de calibrage.

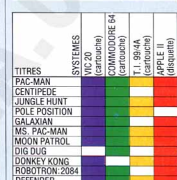
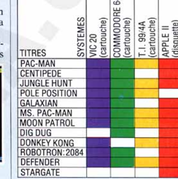
Module Température

Un T.P. de physique qu'on mène soi-même à son rythme, chez soi et sans appareillage dangereux ni compliqué, fascinant non ?

LA GAMME ATARISOFT™





TITRES / SYSTEMES	VIC 20 (cartouche)	COMMODORE 64 (cartouche)	T.I. 99/4A (cartouche)	APPLE II (disquette)
PAC-MAN	■	■	■	■
CENTIPEDE	■	■		■
JUNGLE HUNT	■	■	■	■
POLE POSITION	■	■	■	
GALAXIAN	■	■		■
MS. PAC-MAN	■	■	■	■
MOON PATROL	■	■	■	■
DIG DUG		■		■
DONKEY KONG	■		■	■
ROBOTRON:2084	■	■		■
DEFENDER	■	■	■	■
STARGATE				■

LA REDÉFINITION DES CARACTÈRES SUR VOTRE ORDINATEUR ATARI

Afin que vos graphismes prennent moins de place mémoire, utilisez la *Redéfinition des Caractères*. Si par exemple, vous créez vos graphismes en mode graphique 8 (GR.8), vous occupez 8 Ko de mémoire, alors qu'en utilisant la redéfinition de caractères en mode graphique 0 (GR.0), vous occupez seulement 2 Ko de la mémoire de l'ordinateur, ce qui fait un gain de 6 Ko.

Le jeu de caractères géré par les ordinateurs ATARI, ou ATASCII (lisez ATASKI), est plus étendu que le code ASCII*, car en plus des 128 caractères de l'ASCII, votre ordinateur ATARI comporte des caractères semi-graphiques et des caractères en inverse-vidéo.

Les ordinateurs ATARI se caractérisent dans leur gamme par des qualités graphiques extraordinairement développées et souples. Cet article vous expliquera comment redéfinir vos propres caractères dans le but de personnaliser vos programmes. Vous trouverez dans notre prochain numéro de l'ATARIEN, la suite de cet article vous démontrant comment faire des animations.

En mode graphique 0 (GR.0: texte sur 40 colonnes par 24 lignes), chaque caractère affiché est représenté dans une matrice de 8 pixels** par 8. A chacun des points représentés sur l'écran correspond un bit dans la mémoire de l'ordinateur. En d'autres termes, à chaque ligne de la matrice de 8 par 8 correspond un octet (8 bits) en mémoire. Ainsi, en langage informatique, on dit que chaque caractère est représenté ou défini en mémoire sur 8 octets. La figure ci-après vous fournit un exemple de la représentation graphique et la correspondance mémoire de la lettre « A ».

8 bits	BINAIRE	HEXADÉCIMAL	DÉCIMAL
OCTET 1	00000000	00	0
OCTET 2	00011000	18	24
OCTET 3	00111100	3C	60
OCTET 4	01100110	66	102
OCTET 5	01100110	66	102
OCTET 6	01111110	7E	126
OCTET 7	01100110	66	102
OCTET 8	00000000	00	0
FIGURE 1A	B	C	D

(*) ASCII = American Standard Code for Information Interchange

(**) 1 PIXEL = Point élémentaire à 2 positions allumé ou éteint.

Suite de la page 17
LA REDÉFINITION DES CARACTÈRES SUR VOTRE ORDINATEUR ATARI

La figure 1A montre l'aspect de la lettre « A » sur votre écran. En B, nous avons sa représentation binaire en mémoire, et en C et D les représentations hexadécimale et décimale.

A l'intérieur de votre ordinateur ATARI, le jeu de caractères ATASCII est stocké en mémoire morte (ROM) à partir de l'adresse mémoire 57344 (ou $ E00 en hexa.). Le premier caractère contenu dans les 8 premiers octets est « l'espace » : code ASCII 32; sa définition va de 57344 à 57351 (soit $ E00 à $ E007). Les 128 caractères vont de l'adresse 57344 à 58367 (soit 128 × 8 octets).

Mais, comme ce jeu de caractères est en mémoire morte (ROM), nous ne pouvons pas le modifier directement. Dans les ordinateurs ATARI, il existe une case mémoire qui marque le début du jeu de caractères, et c'est elle que l'on va utiliser pour placer les caractères où l'on veut.

Cette case mémoire peut pointer toute la mémoire; elle permet donc, si l'on change sa valeur, de dire à l'ordinateur où se trouvent les caractères qu'il doit utiliser. Mais, chose très importante, le début de cette zone doit être un multiple de 1024, 16384 par exemple (ou $ 4000).

Comment procéder pour redéfinir un caractère ?

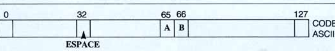
1. Recopier tout d'abord les caractères initiaux (en ROM) et les transférer en mémoire vive (RAM).
2. Choisir le caractère que vous voulez remplacer.
3. Remplacer le caractère voulu par celui que vous créez.
4. Indiquer à l'ordinateur où commence le jeu de caractères modifié.

Prenons cet exemple : remplacer le caractère « espace » (contrôlé par la barre d'espacement) par le caractère ⍁.

1. Recopier les caractères en mémoire morte (ROM) et les transférer en mémoire vive (RAM) :

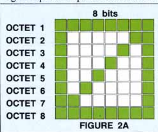
```
10 ADEP = PEEK (756)*256 : DEST = 16384
20 FOR I = 0 TO 1023
30 POKE DEST + 1, PEEK (57344 + I)
40 NEXT I
```

2. Choisir le caractère à modifier ; nous avons choisi « l'espace », ce qui correspond au code ASCII 32.



3. Dans la table de caractères, les 8 premiers octets correspondant à la définition de l'espace sont à 0, ce qui signifie qu'aucun point ne sera allumé à l'écran.

Remplaçons ceci par la définition du caractère :



	BINAIRE	HEXADÉCIMAL	DÉCIMAL
OCTET 1	11111111	FF	255
OCTET 2	10000011	83	131
OCTET 3	10000101	85	133
OCTET 4	10001001	89	137
OCTET 5	10010001	91	145
OCTET 6	10100001	A1	161
OCTET 7	11000001	C1	193
OCTET 8	11111111	FF	255
FIGURE 2A (8 bits)	2B	2C	2D

Remplaçons le caractère « espace » par le nôtre ; pour ce faire, ajoutez les trois lignes suivantes au listing que vous venez de composer :

```
50 FOR I = 0 TO 7 : READ X: POKE 16384 + I, X:NEXT I
60 DATA 255,131,133,137,145,161,193,255
65 PRINT CHR$(253).
```

4. Pour indiquer à l'ordinateur où commence le nouveau jeu de caractères, tapez la ligne suivante :

```
70 POKE 756,64
```

Maintenant tapez RUN pour lancer votre programme. Patientez quelques minutes pendant que l'ordinateur travaille, jusqu'à ce que vous entendiez un signal sonore vous signalant que le caractère « espace » est remplacé par ⍁ et ceci jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche SYSTEM RESET.

Comment remplacer un autre caractère ?

Supposons que l'on veuille à présent remplacer la lettre « A » par la lettre grecque « α » (alpha). On sait que « A » a pour code ASCII 65; la table commence par « l'espace » de code ASCII 32. La distance donc, entre « l'espace » et le « A » est de 33 (65-32), c'est-à-dire, que la lettre « A » se trouve 33 caractères plus loin après « l'espace » d'où :

DEBA = 16384 + 33 * 8 = l'adresse de début de définition du « A »

FINA = DEB + 7 = adresse de fin de définition.

DÉFINISSONS α	BINAIRE	HEXADÉCIMAL	DÉCIMAL DE « A »
OCTET 1	00000000	00	00
OCTET 2	01100010	62	98
OCTET 3	10010100	94	148
OCTET 4	10001000	88	136
OCTET 5	10001000	88	136
OCTET 6	10010100	94	148
OCTET 7	01100010	62	98
OCTET 8	00000000	00	0

Remplacez les lignes 50, 60 et 65 par celles-ci :

```
50 DEBA=16384+33 *0: FINA=DEBA+7
60 FOR I=DEBA TO FINA : READ X:POKE I,X: NEXT I
65 DATA 0,98,148,136,148,98,0
```

Exécutez ce programme et vous n'avez plus « A » mais « α » à la place. Bien entendu, il est possible de modifier un ou plusieurs autres caractères, je vous en laisse le soin.

Dans le prochain article, nous verrons comment faire de l'animation avec les caractères redéfinis. Gardez bien tous les petits programmes ci-dessus, car ils vous serviront encore.

par MOUANG ET SOUKAN

N.B. : Pendant l'exécution des programmes, (après RUN), il faudra patienter un peu pendant que l'ordinateur travaille.

Dès que l'on change de mode graphique, l'ordinateur reprend les caractères initiaux ; pour valider les vôtres : taper POKE 756,64.

Sur un 600 XL ou un 400, remplacer partout l'adresse 16384 par 10240 et le POKE 756,64 par POKE 756,40.

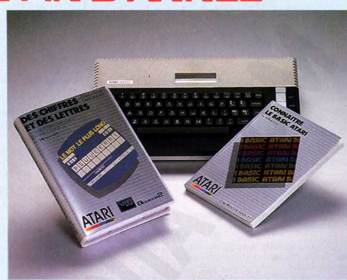
2 KITS DE FIN D'ANNEE

PASSEPORT ATARI POUR L'INFORMATIQUE :

Pour vous permettre d'apprendre à programmer en BASIC mais également de vous distraire grâce au programme « Des Chiffres et Des Lettres ».
Ce kit comprenant :
- L'Ordinateur ATARI 800 XL 64 avec langage BASIC intégré
- Le livre « Connaître le BASIC ATARI » ou 180 pages pour apprendre à programmer en BASIC facilement grâce à de nombreux dessins et exemples.
- Le programme « Des Chiffres et Des Lettres » d'Antenne 2 ; le célèbre jeu d'Armand Jammot chez vous à tout instant pour vous distraire seul ou avec des amis.

Marque déposée Armand Jammot-Antenne 2 sous licence VIFI-NATHAN.

Prix : 2799 F avec 800 Péritel*





PASSEPORT ATARI POUR LA PROGRAMMATION :

Pour apprendre le BASIC à la maison facilement et agréablement ATARI vous propose un ensemble complet comprenant :
- L'Ordinateur ATARI 800 XL 64 K avec le langage BASIC intégré.
- Le lecteur de cassette ATARI 1010
- Le livre « Connaître le BASIC ATARI » ou 180 pages pour apprendre à programmer facilement à l'aide de nombreux dessins et exemples.
- Les 5 cassettes de cours de programmation en BASIC, depuis l'initiation jusqu'à la programmation avancée (graphisme, son, etc.).
Grâce à la cassette, l'élève entend la voix du professeur qui lui explique ce qui se passe en même temps sur l'écran.

Prix : 3099 F avec 800 PAL*
Prix : 3399 F avec 800 Péritel*

LA FÊTE DES PRIX CHEZ ATARI

ARTICLES	PRIX*
600 XL Micro-Ordinateur 16 Ko PAL (24 Ko MEM) Basic intégré extensible 64 Ko MEV	1 599
800 XL Micro-Ordinateur 64 Ko PAL (24 ko MEM) Basic intégré	2 199
800 XL Micro-Ordinateur 64 ko PERITEL (SECAM) (24 ko MEM) Basic intégré	2 499
Lecteur de cassette 2 pistes (1 piste sonore, 1 piste numérique)	449
Tablette tactile et logiciel ATARI®ARTIST	649
Imprimante couleurs (graphique)	899
Lecteur de disquette	2 099
Imprimante qualité courrier	3 399

*Prix public conseillé TTC

AVIS AUX "ATARINFORMATICIENS"

Depuis son dernier numéro l'Atarien a décidé d'ouvrir les colonnes de sa rubrique « *Dites-le en Basic* » à ses lecteurs, programmeurs, apprentis ou initiés.

Nous vous invitons donc à nous faire parvenir des programmes que vous aurez conçus de toutes pièces ou bien inspirés de programmes déjà parus dans le domaine public et que vous aurez modifiés.

A chaque fois, Alain Fournon, fidèle Atarien et spécialiste de la programmation sur ATARI testera vos programmes et sélectionnera les meilleurs en fonction d'un barème préétabli :

— 15 points sur le résultat visuel et sonore

— 5 points sur l'intérêt de la programmation en elle-même (astuces, innovations, etc.).

Ce listing paraîtra dans l'Atarien et son auteur recevra la cartouche de jeu de son choix.

Mais attention! Pour gagner il vous faudra veiller au respect de certaines contraintes :

— Evitez de recopier intégralement un programme : les « copies conformes » seront vite dépistées par nos spécialistes !... alors faites preuve d'imagination.

— Les programmes doivent être obligatoirement en Basic. Eventuellement vous pouvez insérer des Routines en Langage Machine (Assembleur).

— Envoyez soit une disquette, soit une cassette mais toujours en très bon état. Si vous le pouvez, joignez-y le listing sorti sur imprimante 1027 « qualité courrier ».

— Si vous envoyez votre programme sur une disquette (lecteur ATARI 1050), il devra être stocké en simple densité (et non pas en double densité).

— Si vous utilisez un ATARI 400 ou 800 avec une prise PERITEL les couleurs ne seront pas d'origine. Branchez donc si vous le pouvez votre adapteur SECAM.

— Enfin vous devez obligatoirement nous renvoyer signée la photocopie du formulaire juridique ci-contre.

Voici donc le premier programme primé par Alain Fournon et la rédaction de l'Atarien : il s'intitule « ATARIMUSIX » et comme son nom l'indique il comporte un air musical. Bravo Stéphane et Pascal Jacquemain, co-auteurs de ce programme, l'un s'étant chargé du graphisme l'autre de la partition musicale.

ATARIMUSIX

```
0 GOSUB 60
2 DATA A,60,0,B,52,0,0,126,8,144,12,148,46,148,42,135,122,135,118,148,180,148,16
4,144,172,126,120,0,112,0,124,36
3 DATA 144,63
4 DATA 28,83,48,36,54,18,A,48,63,B,48,36,124,36,124,63,A,172,126,B,0,126,A,4,117
,B,168,117,A,148,117,B,138,72,A
6 DATA 34,72,B,24,117,A,114,63,B,144,63,A,48,72,B,48,117,A,124,117,B,124,72,A,41
,135,B,50,153,114,153,120,135
8 DATA A,48,135,B,52,144,60,144,64,135,68,144,76,144,80,135,A,84,135,B,83,144,96
,144,100,135,104,144,112,144,116
9 DATA 135
10 DATA A,52,58,B,52,49,54,49,54,45,A,56,45,B,56,58,A,58,45,B,58,49,60,49,80,58,
A,84,53,B,38,45,38,56,A,65,54
12 DATA B,83,54,A,72,56,B,72,45,74,45,70,45,A,80,58,B,78,45,76,58,76,54,80,54,A,
34,53,B,84,45,87,45,87,49,84,49
13 DATA 87,53
14 DATA 87,53,A,83,45,B,92,45,A,90,45,B,90,58,A,88,58,B,92,58,A,94,58,B,94,45,98
,49,98,45,98,58
16 DATA A,100,45,B,100,58,104,58,104,45,A,110,45,B,106,45,106,49,110,49,110,58,1
06,58
17 DATA A,112,45,B,116,45,A,114,45,B,114,58,A,112,58,B,116,58,A,118,45,B,122,58,
A,122,45,B,113,59
18 DATA FN
20 DATA 29,47,121,0,29,47,121,0,29,45,108,0,29,45,108,0,40,60,96,0,40,33,80,93,3
5,45,60,91,35,45,60,91
21 DATA 40,60,93,0,40,33,60,93,35,45,60,91,35,45,60,91,53,60,85,0,53,60,85,0,53,
63,81,0,53,63,81,0,40,53,68,0
22 DATA 33,40,53,63,35,45,53,0,35,45,53,0,33,45,53,68,33,45,53,68,45,60,72,0,45,
60,72,0,29,47,83,81,29,47,63,81
23 DATA 29,45,72,91,29,45,72,91,40,60,96,0,33,40,60,93,35,45,91,60,35,45,91,60,4
0,80,93,0,33,40,60,98,35,45,91,60
24 DATA 35,45,91,60,53,68,81,0,53,68,81,0,0,81,68,53,0,81,68,53,40,53,81,136,33,
53,81,188,35,53,91,108
25 DATA 35,53,91,108,53,40,68,81,53,40,68,81,72,91,108,53,72,91,108,53,29,47,121
,0,29,47,121,0,0,121,47,29
26 DATA 0,109,45,29,40,121,0,0,40,121,33,0,35,45,91,0,35,45,72,0,40,47,80,0,40,4
7,33,00,35,45,91,0,35,45,72,0
27 DATA 53,60,0,0,53,60,0,0,68,53,0,0,72,53,0,0,40,58,0,0,33,81,0,0,40,91,0,0,40
,96,0,0
28 DATA 33,45,108,0,33,45,114,0,108,0,45,0,136,0,45,0,29,40,47,68,29,40,47,68,72
,45,29,0,91,72,29,0,40,96,0,0
29 DATA 40,96,33,0,35,45,91,0,35,45,60,0,40,96,0,0,40,96,33,0,35,45,91,0,35,45,8
0,0,53,68,0,0,53,72,0,0
30 DATA 68,53,0,0,81,53,0,0,40,96,0,0,33,108,0,0,35,47,114,0,35,45,108,0
34 DATA 40,53,136,0,40,47,136,0,45,108,0,0,45,108,72,0,40,53,69,108,40,53,69,108
35 DATA 108,72,53,45,108,72,53,45,53,108,91,47,53,108,68,40,72,108,53,0,72,108,5
3,0
36 DATA 53,40,68,108,53,40,68,108,45,108,53,72,45,108,53,72,53,47,81,108,53,40,6
8,108,45,72,53,108,45,72,53,108
37 DATA 29,47,68,121,29,47,68,121,121,68,47,29,121,68,47,29,45,72,91,0,45,72,91,
0,45,72,91,0,45,72,91,0,0,0,0,0
40 POKE 752,1:? "ATARI"
43 POKE 752,1
45 RESTORE 20:? "    presents":POKE 752,1:? "             ATARIMUSIX"
47 FOR A=0 TO 120:READ E,B,C,D:SOUND 2,E,10,10:SOUND 1,B,10,10:SOUND 3,C,10,10:S
OUND 0,D,10,10
50 POKE 712,A:FOR F=0 TO 40:NEXT F:NEXT A:? :? :?
55 END
60 GRAPHICS 8:SETCOLOR 0,14,15:TRAP 800
61 SETCOLOR 2,14,6:SETCOLOR 1,10,15
62 DIM C$(2)
70 COLOR 1:PLOT 152,9:DRAWTO 146,0:DRAWTO 94,0:POSITION 86,9:POKE 765,3:XIO 19,#
6,0,0,"S:"
75 REM DESSIN
80 TRAP 800:READ A,B
90 IF C$="FN" THEN 200
95 IF C$="B" THEN DRAWTO A+34,B/2
98 IF C$="A" THEN PLOT A+34,B/2
100 GOTO 80
200 PLOT 94,49:DRAWTO 94,36:DRAWTO 90,36:POSITION 90,49:XIO 18,#6,0,0,"S:"
202 PLOT 106,49:DRAWTO 106,36:DRAWTO 102,36:POSITION 102,49:XIO 18,#6,0,0,"S:"
204 PLOT 126,49:DRAWTO 126,36:DRAWTO 122,36:POSITION 122,49:XIO 19,#6,0,0,"S:"
206 PLOT 138,49:DRAWTO 138,36:DRAWTO 134,36:POSITION 134,49:XIO 19,#6,0,0,"S:"
208 PLOT 150,49:DRAWTO 150,36:DRAWTO 146,36:POSITION 146,49:XIO 18,#6,0,0,"S:"
216 PLOT 92,58:DRAWTO 92,49:PLOT 104,58:DRAWTO 104,49:PLOT 124,58:DRAWTO 124,49:
PLOT 136,58:DRAWTO 136,49
219 PLOT 148,53:DRAWTO 148,49:PLOT 114,58:DRAWTO 114,36
230 RESTORE 20
240 GOTO 20
739 END
900 READ C$:GOTO 80
```

DEMANDEZ LE PROGRAMME !...

Désormais dans sa nouvelle formule, l'Atarien publiera de nombreux listings de programme sélectionné par Alain Fournon. De niveaux de difficulté très différents ils pourront être utilisés aussi bien par des programmeurs débutants que confirmés. Ces listings seront systématiquement commentés et agrémentés d'une photo. Et maintenant à vos claviers !

« Siège » : Défendez la muraille du château.

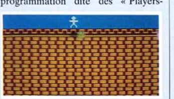
Le jeu : il s'agit pour vous de repousser les assaillants qui essaient d'escalader la muraille du château en les neutralisant avec des blocs de pierre.

Le programme :

— il utilise une Routine en Langage Machine (Assembleur), introduite par le Basic et qui gère le déplacement horizontal du personnage défendant la muraille ;

— il a recours à la technique de programmation dite des « Players-Missiles » pour gérer le déplacement des différents mobiles : en l'occurence le défenseur, les 2 assaillants, et les blocs de pierre ;

— il utilise enfin la technique de la « *Redéfinition des caractères* » servant à définir avec précision les graphismes des personnages et du décor.



SIÈGE

```
2 GOSUB 1400
3 A=USR(1536):P1$(S1Y)=S1$:P2$(S2Y)=S2$
4 S1Y=S1Y-Z:S2Y=S2Y-Z:IF S1Y<22 OR S2Y<22 THEN 2000
5 IF FL=1 THEN 30
6 IF STRIG(0)=0 THEN FL=1:V=PEEK(1790)
7 GOTO 3
30 BOMBY=BOMBY+2:POKE 53251,V:IF BOMBY>120 THEN BOMBY=25:FL=0:SOUND 0,0,0,0:GOTO
 3
31 IF PEEK(53261)>0 OR PEEK(53262)>0 THEN SOUND 0,0,0,0:FL=0:POKE 53279,9:GOTO 5
0
32 P3$(BOMBY)=BOMB$:SOUND 0,BOMBY+50,10,4:POKE 53278,9:IF SC>L*200 THEN 3000
33 GOTO 3
50 SC=SC+10:IF PEEK(53262)>0 THEN 60
51 FOR T=15 TO 0 STEP -1:FOR E=1 TO 5:NEXT E:SOUND 0,20,2,T:NEXT T
52 FOR T=S1Y TO 95:P1$(T)=S1$!NEXT T:S1Y=95:S1X=RND(0)*150+50:POKE 53249,S1X:BOM
BY=25:P3$=M$
53 POKE 53278,9:GOTO 3
60 FOR T=15 TO 0 STEP -1:FOR E=1 TO 5:NEXT E:SOUND 0,40,2,T:NEXT T
61 FOR T=S2Y TO 95:P2$(T)=S2$:NEXT T:S2Y=95:S2X=RND(0)*150+50:POKE 53250,S2X:BOM
BY=25:P3$=M$
62 POKE 53278,9:GOTO 3
999 REM *** TITRE ***
1000 GRAPHICS 2:POKE 756,226:SETCOLOR 0,0,0:SETCOLOR 2,0,0:? #6:POKE 752,1
1070 ? "        SIEGE de Glen Raffel"
1080 T=T+1:IF T=16 THEN T=0
1090 SETCOLOR 1,T,10:IF PEEK(53279)=6 THEN 1200
1100 GOTO 1080
1199 REM *** REDEFINITION DES CARACTERES ***
1200 BASE=PEEK(106)-8:B=BASE*256
1210 FOR T=3 TO 6:FOR E=0 TO 7:READ A:POKE B+T*8+E,A:NEXT E:NEXT T
1220 DATA 0,63,63,63,0,252,252,252,0,199,68,68,124,0,0,255,0,16,0,124,16,40,68,0
,255,255,255,255,255,255,255,255
1229 REM *** P/M GRAPHIQUES ***
1230 GRAPHICS 2+16:DIM D$(1),F$((INT(ADR(D$)/1024)+1)*1024-ADR(D$)-1),PM$(384),M
$(128),PO$(128),P1$(128)
1240 DIM P2$(128),P3$(128):PM$=CHR$(0):PM$(384)=CHR$(0):PM$(2)=PM$:M$=PM$:PO$=M$
:P1$=M$:P2$=M$:P3$=M$
1250 DIM MAN$(14),S1$(11),S2$(11),BOMB$(13)
1260 FOR T=1 TO 14:READ A:MAN$(T,T)=CHR$(A):NEXT T:FOR T=1 TO 11:READ A:S1$(T,T)
=CHR$(A):NEXT T
1270 FOR T=1 TO 11:READ A:S2$(T,T)=CHR$(A):NEXT T:FOR T=1 TO 13:READ A!BOMB$(T,T
)=CHR$(A):NEXT T:POKE 623,1
1280 DATA 0,24,60,24,24,255,24,24,24,36,66,66,0,0
1290 DATA 0,0,60,90,126,165,129,126,0,0,0
1300 DATA 0,0,195,129,255,219,255,66,60,0,0
1310 DATA 0,0,0,24,126,255,255,255,126,24,0,0,0
1320 POKE 54279,ADR(PM$)/256:POKE 559,46:POKE 53277,3
1330 POKE 704,14:POKE 705,202:POKE 706,58:POKE 707,227
1350 FOR T=1536 TO 1536+38:READ A:POKE T,A:NEXT T
1360 DATA 104,173,120,2,201,7,208,14,173,254,6,105,2,141,254,6,141,0,208
1370 DATA 76,37,6,201,11,208,11,173,254,6,233,2,141,254,6,141,0,208,96,0
1380 POKE 1790,120:RETURN
1400 DIM A$(20),C$(20),E$(20),MEN$(6):A$="$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$":C$="############
########"
1410 SC=0:MEN=3:MEN$="      ":L=0:POKE 19,0:E$="GGGGGGGGGGGGGGGGGGGG":Z=0.4
1420 POKE 87,0:? " ":POKE 756,224:POKE 87,2:L=L+1:Z=Z+0.08
1430 POSITION 2,4:? #6;"VAGUE D'ASSAUT ";L:POSITION 6,6:? #6;"SCORE ":SC
1440 FOR T=1 TO 6:FOR E=80 TO 99:POKE 708,14:SOUND 0,E,10,8:NEXT E:SOUND 0,0,0,0
:POKE 708,0:FOR E=1 TO 20
1450 NEXT E:NEXT T
1460 POKE 708,15:FOR T=30 TO 0 STEP -1:FOR E=1 TO T:NEXT E:POKE 53279,0:NEXT T
1470 MANX=120:MANY=20:S1Y=95:S2Y=95:BOMBY=25:BOMBX=MANX:S1X=RND(0)*150+50:S2X=RN
D(0)*150+50
1480 POKE 756,BASE:FOR T=10 TO 3 STEP -1:POSITION 0,T:? #6;C$:NEXT T:POSITION 0,
2:? #6;A$
1490 POKE 712,34:POKE 708,24:POSITION 0,0:? #6;E$:POSITION 0,1:? #6;E$
1500 POKE 53248,MANX:POKE 53249,S1X:POKE 53250,S2X:PO$(MANY)=MAN$:P1$(S1Y)=S1$:P
2$(S2Y)=S2$
1510 FOR T=1 TO MEN:MEN$(T,T)="x":NEXT T:POSITION 12,11:? #6;MEN$
1520 POKE 53278,9:POKE 1790,120:RETURN
2000 FOR T=20 TO 120:SOUND 0,T+50,10,8:PO$(T)=MAN$:NEXT T:SOUND 0,0,0,0
2010 S1Y=95:S2Y=95:FOR T=15 TO 0 STEP -1:SOUND 0,50,0,T:FOR E=1 TO 15:NEXT E:NEX
T T
2020 MEN=MEN-1:IF MEN=0 THEN 5000
2030 MEN$=M$:FOR T=1 TO MEN:MEN$(T,T)="x":NEXT T:POSITION 12,11:? #6;MEN$:PO$=M$
:PO$(MANY)=MAN$:P1$=M$:P2$=M$
2040 FL=0:POKE 53278,9:GOTO 3
3000 FOR T=0 TO 3:POKE 53248+T,0:NEXT T:PO$=M$:P1$=M$:P2$=M$:P3$=M$
3010 SOUND 0,0,0,0:GOSUB 1420
3020 FL=0:GOTO 3
5000 POKE 756,224:POKE 87,0:? " ":POSITION 6,0:? "GAME over":FOR T=1 TO 4:POSITI
ON 0,0:? ""
```

FORMULAIRE JURIDIQUE A NOUS RETOURNER IMPÉRATIVEMENT AVEC VOS LISTINGS.

1. Autorisation de publication sans contrepartie financière.
Il doit être clairement posé que cette publication n'entraîne aucune contrepartie financière directe ou indirecte pour l'auteur.

2. Absence de recours contre les tiers et contre ATARI.
L'auteur du listing reconnaît que la publication de son œuvre a pour effet de la mettre dans le domaine public et renonce à tout recours contre des tiers et/ou contre ATARI pour utilisation totale ou partielle de cette œuvre.

Fait à ______ Le ______

Lu et approuvé ______

Signature ______
(signature des parents obligatoire pour les moins de 18 ans)

Titre de programme :

Programmation ☐ Pal ☐ Secam
☐ Cassette ☐ Disques

Nom ______

Prénom ______

N° de carte de membre ______

Adresse ______

Code postal ______

Ville ______

Date de naissance ______

CAI : L'ABC DE LA MICRO

Si vous n'avez pas eu la possibilité de participer à l'un des nombreux stages de Micro organisé cet été dans le cadre des Centres Atari d'Informatique d'été, profitez de la rentrée pour vous inscrire aux séances d'initiation ou de perfectionnement des CAI de Tours ou de Paris.
Une bonne occasion de vous familiariser avec le langage LOGO, la Programmation en BASIC, ou encore les Applications semi-professionnelles.

Renseignements et inscriptions :
PARIS : du mardi au samedi de 15 heures à 18 heures
Maison des Ateliers
Terrasse Lescot, Forum des Halles
91, rue Rambuteau
75001 — Paris
Téléphone : 233.45.54
Tours — La Nouvelle République :
3, rue Corneille
37000 — Tours
Téléphone : (47) 20.55.47.

Super nouvelle pour tous les mordus de Micro, débutants ou programmeurs confirmés : le module de 9 heures dans un Centre Atari d'Informatique coûte désormais la modique somme de 200 F. Le prix au Ko est à la baisse, profitez-en !

A noter par ailleurs, l'ouverture de 2 nouveaux centres : à Paris :
Le Centre Hachette Atari .
Renseignements et inscriptions au Centre Hachette Opéra.
Dans la banlieue de Lyon :
Le Centre Atari d'Information de Vaux-en-Velin.
Renseignements et inscriptions :
Micro Club de l'Ecole Jean-Jaurès
Esplanade Jacques Duclos
69120 Vaux-en-Velin
Téléphone : 880-87-41.

1RES OLYMPIADES D'HIVER DES JEUNES A LA PLAGNE

Pendant une semaine, du 22 au 28 décembre prochain, la station de la Plagne organise les premiers jeux olympiques pour enfants de 7 à 17 ans. Ouverts à tous les jeunes vacanciers, ils porteront sur de très nombreuses disciplines liées aux sports d'hiver. Mais les épreuves de plein-air ne seront pas les seules ; en effet à partir de 16 H 30 la compétition continuera avec cette fois-ci un concours de dessin sur Tablette Tactile (le thème : « les Jeux Olympiques et la Plagne ») suivi d'un concours de jeux-vidéo.

Ce n'est qu'en soirée qu'on abandonnera (momentanément...) l'esprit de compétition pour se relaxer devant une projection de vidéo-clips.

Si vous vous sentez une forme olympique et à toute épreuve, vous pouvez vous inscrire à l'Office du Tourisme ou au Syndicat d'Initiative de la Plagne.

BIBLIOGRAPHIE MICRO

Aux éditions du P.S.I.

« La Découverte de l'ATARI 400 et 800 » de Daniel-Jean David vous permettra de tirer le meilleur parti possible de votre micro-ordinateur ATARI. Vous y trouverez des rappels généraux sur l'informatique et une introduction progressive au langage Basic. Prix : 90,00 F.

« 101 Jeux, Trucs, Astuces et Programmes pour l'ATARI 400/800/1200 » d'Allan North présente, outre 101 programmes différents, une suite d'idées nouvelles que vous pourrez inclure dans vos propres programmes, des astuces de programmation pour manipuler mots et phrases, des conseils pour toutes sortes de calculs, des programmes financiers destinés aussi bien au budget familial qu'à des applications plus professionnelles... Prix : 90,00 F.

Aux éditions Sybex

« Jeux en Basic sur Atari » de Paul Bunn présente 14 programmes de jeu utilisant toutes les ressources de votre ATARI : son, couleurs, graphiques. L'étude de ces programmes vous enseignera de nombreuses techniques de programmation qui vous seront utiles pour développer vos propres programmes. Prix : 49,00 F.

« Le Guide du Pascal » de Jacques Tiberghien s'adresse tout à la fois aux débutants et aux programmeurs expérimentés. Ce manuel de référence couvre tous les aspects de la plupart des versions du Pascal. Chaque symbole, mot réservé, identificateur et opération, étant décrite de façon détaillée et classée par ordre alphabétique. Prix : 198,00 F.

« Programmation du 6502 » de Rodnay Zaks présente de façon exhaustive l'apprentissage de la programmation de ce microprocesseur. Grâce à de nombreux exercices pour contrôler vos connaissances et mettre en pratique les concepts présentés, ce livre peut vous mener à un bon niveau de compétence dans la programmation du microprocesseur 6502. Prix : 105,00 F.

Du même auteur « Applications du 6502 » présente des techniques d'applications pratiques pour le microprocesseur 6502 : comment construire son propre système d'alarme, son orgue électronique, etc. Ce livre suppose cependant la connaissance des éléments de programmation exposés dans l'ouvrage précédent. Prix : 105,00 F.

« Le Pascal par la Pratique » de Pierre Le Beux et Henri Tavernier est destiné à tous les utilisateurs du langage Pascal (étudiants, enseignants, professionnels ou amateurs). Ce livre décrit de manière précise les caractéristiques essentielles du langage Pascal ; l'ensemble des structures étant ensuite étudié grâce à 140 exercices choisis pour leur valeur pédagogique ou leur utilité pratique. Prix : 168,00 F.

« Programmes en Pascal » d'Allan Miller s'adresse avant tout à des scientifiques ou des ingénieurs. Il pourra aider le lecteur à développer sa capacité d'utilisation du Pascal, et constituer une bibliothèque de programmes, utilisables pour résoudre les problèmes rencontrés dans le domaine de l'ingénierie et des sciences. Prix : 198,00 F.

Aux éditions Eyrolles

« La Conduite de l'ATARI 400/800 » de Patrick Oros permettra à tout possesseur d'un tel matériel de découvrir les ressources importantes de son ordinateur et d'en tirer le meilleur profit possible au cours d'applications personnelles graphiques ou sonores. Prix : 95,00 F.

« Obtenez le Maximum de Votre ATARI » de Paul Bunn s'adresse aux personnes déjà expérimentées au Basic Atari mais qui souhaitent en savoir plus sur leur micro-ordinateur (instructions graphiques, entrées/sorties, paramètres d'affichage, traitement d'erreurs...) et perfectionner leurs méthodes de programmation sur les ordinateurs ATARI. Prix : 75,00 F.




ATARI
Le Serre-Tête : 20 F
CLUB ATARI
Paquet de Cartes Postales Club Atari (10) : 15 F
Le Polo : 90 F
ATARI
Le Tee-Shirt : 39 F
Le Jogging : 239 F
Micro Vidéo Golf Stick : 39 F
La valise ATARI : 305 F
JEUX EN BASIC SUR ATARI
Livre « Jeux en Basic sur Atari » : 46 F
La Boîte de Rangement de vos Programmes de Jeux : 99 F


KODAK
ROCK
L'EMISSION ROCK FM
CM